FAR CRY 5 DETROIT: BECOME HUMAN **SEA OF THIEVES** THE CREW 2

EDGE®

EL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO

MONSTER HUNTER WORLD

EL COLOSAL RPG DE CAPCOM SE PREPARA PARA CONQUISTAR EL MUNDO

BIG IN JAPAN

CODE VEIN, LOST SPHEAR, SUPER MARIO ODYSSEY, VANE, IWASAKI, UEDA...

DRAGON BALL FIGHTERZ

LA LABOR DE ARC EN EL JUEGO DE LUCHA QUE MEJOR LUCE



XBOX ONE X

NUESTRO VEREDICTO SOBRE LA CONSOLA MÁS POTENTE DE LA HISTORIA



5,95 EUROS
#2
DIC-ENE 17/18


LEGO
MARVEL
SUPER HEROES 2
¡LA BATALLA POR TODO EL TIEMPO!
YA DISPONIBLE
7
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
PC DVD ROM SOFTWARE
MARVEL
LEGO GAMES
games
WB GAMES
LEGO MARVEL SUPER HEROES 2 software © 2017 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2017 The LEGO Group. © 2017 MARVEL. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
© 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)



EDGE

REALIZACIÓN
ESTUDIO EDITORIAL PLAZA, SL
TEL. 936 240 244
joseoscar@estudioeditorial.com

DIRECTOR
JOSÉ ÓSCAR PLAZA (@joseoscarplaza)

SUBDIRECTORA
NOELIA NAVARRO (@noechan)

REDACTOR JEFE
SERGIO BUSTOS (@SergioBustos_)

DISEÑO GRÁFICO
LAIA LORENTE

COLABORADORES
Marina Amores @Blissy - Roc Massaguer @outconsumer - Laura Gómez @azulcorrosivo - Francisco Javier Rodríguez @_JJAAVVIIEERR_- Anait Games @anaitgames - Judit Tur @juditttur - Rafel Serra @Rafel_SP - Edgar Ballarín @escurconegre - Víctor Martínez @chiconuclear - Marcos Muñoz @KalElelVigilant - Irene Aneas @IreneAneas - José Altozano @DayoScript - Cris Charneco @CCharneco - Ferran González @claudetrojan - María Emegé @MariaEmege - Andrés Garrido - Pep González @bizarduno - Alba Valle - Transcreat Solutions

PUBLICIDAD
MARÍA PORTO
Tel. 609 347 740
E-mail: maria@revistaedge.com

MÓNICA MARÍN SARRIÓN
Tel. 627 476 984
E-mail: mmarinsarrion@gmail.com

WEB Y REDES SOCIALES
www.revistaedge.com
www.facebook.com/RevistaEDGE
www.twitter.com/revistaEDGEes

REDACCIÓN
C/Llacuna 144, 3-3 - 08018 Barcelona (España) - Tel. 936 240 244

EDITA
Panini España S.A.

DIRECTOR GENERAL LLUÍS TORRENT
DIRECTOR DE PUBLICACIONES JOSÉ LUIS CÓRDOBA
DIRECTOR EDITORIAL DE REVISTAS LUIS MARTÍNEZ
DIRECTOR COMERCIAL ANDREU BUSSOT
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN JORDI GUINART
COORDINACIÓN GENERAL PONÇ CUFINYÀ
PROMOCIONES MARTINA TOUPY
COORDINACIÓN PUBLICIDAD YOLANDA GARCÍA
COORDINACIÓN DE MARKETING SUSANNA BUSSOT
SECRETARIA DE REDACCIÓN ISABEL BUJER
ADMINISTRACIÓN JANET NAVARRETE Y CLARA REXACH

PANINI ESPAÑA
C/Vallespí, 20
17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11
www.panini.es

IMPRESIÓN
RIVADENEYRA

DISTRIBUCIÓN
LOGISTA S.A.

DEPÓSITO LEGAL: GI1325-2017
ISSN: 2565-1986
EDICIÓN: 12/2017
IMPRESO EN ESPAÑA

Un gran estreno

En primer lugar, toca agradecer la gran acogida de la revista en su vuelta al mercado español. El equipo de la publicación y la editorial, Panini, estábamos convencidos de que funcionaría, pero no esperábamos el gran recibimiento y la enorme repercusión en redes sociales, con una portada tan llamativa como impactante de la gran María Emegé que hizo las delicias de muchos. De nuevo, gracias.

Así que aquí estamos con el segundo número, el que debe servir para reparar los fallos del primero y mostrar la tendencia a seguir. Toca, llegados a este punto, una disculpa: a todo el equipo de la anterior época de la revista, los responsables de que, todavía hoy, conserve su prestigio intacto en España. Profesionales más que cualificados que hicieron un gran trabajo y que no merecían la imprecisión, en esta misma página, sobre el "maltrato" a EDGE, con lo que queríamos referirnos a las dificultades para encontrar la revista en su última época. Así que vaya por delante nuestra disculpa y agradecimiento.

También cabe referirnos a un grande de nuestra historia del entretenimiento interactivo, César Sampedro, quien por error se quedó fuera de toda referencia, y eso que fue el alma máter, en el reportaje en el que homenajeábamos a *Deadlight*. Nuestros respetos, César, por tu obra.

Y, por último, quisiéramos romper una lanza por las mujeres en este sector tan, a veces, masculino. Y machista, por qué no decirlo. Sin buscar la paridad, ni pretenderlo, nuestro equipo está formado por una gran cantidad de mujeres, todas ellas entendidísimas en videojuegos, que aportan su visión del género, pero también un trabajo indiscutible. Dicen que la verdadera normalización llega cuando no hay que hacer referencia a precisamente situaciones como esta, pero queremos apoyar a nuestra columnista Laura Gómez, que con motivo de la publicación de su artículo en el pasado número recibió bastantes improperios en las redes sociales. Pues bien, en este número repite y abunda en el machismo y los abusos sexuales. Es un tema duro y controvertido, pero EDGE debe mojarse en él tantas veces como haga falta.





juegos secciones

Hype



Play

Opinión

Reportajes

Pixel Perfect

Japo-Crunch



JAVIER RODRÍGUEZ

Delante de mí tenía a un tipo japonés que se estaba partiendo de risa porque el interprete le estaba traduciendo lo que yo le acababa de decir: que los sustantivos en castellano tienen género, y que, por ejemplo, una mesa era femenino. Que no podía poner solo "Examinar mesa" porque quedaba muy poco natural, y que en ese caso debía poner el artículo "la" porque era femenino. Que en el caso del armario, entonces había que poner "el" delante, porque, mira por dónde, el armario era masculino. Esto le provocó directamente una carcajada. Pero cuando me vio la cara se dio cuenta de que a mí no me hacía ni pizca de gracia que el primer *Resident Evil* que iba a llevar subtítulos en castellano no tuviera sus textos en perfectas condiciones.

Estaba en las oficinas de Capcom en Osaka y aunque yo no había traducido en ese caso los textos, estaba allí para testear uno de los videojuegos más esperados de todos los tiempos: *Resident Evil 2* para PlayStation. Y el proceso estaba resultando extenuador. Era la primera vez que el equipo de Capcom se enfrentaba a la producción de tantas versiones diferentes, y no se les había ocurrido otra forma de que comprobáramos las traducciones que ya habían integrando en el juego que jugando a las betas en consolas de test conectadas a una tele con un vídeo VHS donde grabábamos las partidas.

Cuando encontrábamos un error de texto, o directamente texto sin traducir, apuntábamos en un cuaderno, a mano, el minuto y el segundo donde aparecía el error, y cómo había que cambiarlo. Yo no estaba solo: compartía las sesiones de trabajo con el encargado de la versión italiana. Jugábamos día y noche y apuntábamos líneas y líneas de texto a cambiar, incluidas mis peticiones de artículos antes de sustantivos. Estos cuadernos se los pasábamos al interprete, quien se los hacía llegar al equipo de programadores encargados de la localización del juego.

De repente, un día nos dijeron dos cosas: una, que no entendían para nada la letra del italiano, y segundo, que mi letra era preciosa,



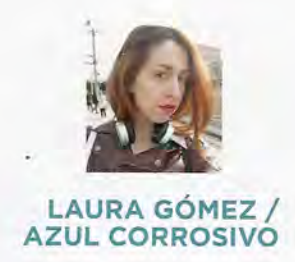
Cualquier programador te dirá que se invierte más tiempo en buscar y solucionar bugs que en la programación en sí

pero que no entendían por qué les pedía que pusieran "el" y "la" constantemente en todos los textos. Por no hablar de unos puntos al final de las frases. Por eso, mientras mi compañero italiano no sabía si hacerse el harakiri allí mismo tras comprobar que todo lo que había hecho hasta el momento no había servido para nada, a mí me llamaron para hablar directamente con los programadores acerca de esas extrañas correcciones que estaba pidiendo. Así que allí estábamos mis ojeras de noches sin dormir y yo, hablando en inglés con un japonés que se esforzaba en hacer llegar mis explicaciones al que tanta gracia le hacía que una mesa fuera como una chica. Porque en japonés, como en inglés, los sustantivos no tienen género.

La tarea era tan importante porque, como siempre ocurre en un mercado como este de los videojuegos, el título tenía una fecha de salida que no se podía cambiar y todos trabajábamos contra reloj para que aquella maravilla llegara a las manos de los millones de jugadores que la esperaban desde hacía meses. Además, por aquel entonces no se podía recurrir al truco tan común en nuestros días de publicar un juego con bugs para, de inmediato, lanzar un parche que lo solucionase. Así que las noches sin dejar de matar zombies se sucedían una tras otra, y no precisamente por falta de previsión en el calendario de producción del juego, sino porque en una producción de esa envergadura, con tantos departamentos diferentes involucrados, hay muchas cosas que no salen como se prevén. Textos que no encajaban, secuencias enteras que se habían introducido después de que se mandaran las traducciones, y un largo etcétera de imprevistos que había que solventar sí o sí. Creo que a eso se le llama ahora "crunch".

Que no se me malinterprete. No estoy a favor de la explotación laboral en el mundo del videojuego. Yo no cobré ningún extra por ese trabajo, más allá del viaje a Japón en sí y de la oportunidad de pasar algún día, de los fines de semana que no éramos requeridos por los programadores, de visita por lugares increíbles de ese país con otros empleados de Capcom como encantadores anfitriones. Lo que digo es que una obra artística y cultural como es un videojuego no es una fórmula matemática donde todo sale como está planificado desde el principio, y cualquier programador te dirá que se invierte más tiempo en buscar y solucionar bugs que en la programación en sí. A eso añade gráficos, animaciones, scripts, música, efectos, doblaje, traducciones, y un largo etcétera de ingredientes técnicos y artísticos que tienen que llegar perfectamente integrados a ese día de entrega de gold master. Alguna noche de trabajo duro sin dormir en los días previos a esa entrega es posible que ocurra.

Por si alguien no ha tenido la oportunidad de jugar con esa joya que sigue siendo *Resident Evil 2*, diré que los japoneses de Capcom, fieles a su fama, fueron más que eficaces a la hora de integrar todas las correcciones que hice en aquellas sesiones de testeo de localización. Y a pesar de alguna cosilla que se nos escapó, y que algún periodista aún me echa en cara con humor, volví a la central de UK con los discos master en mis manos a tiempo para la salida al mercado de uno de los mejores videojuegos de la historia. Al año siguiente volví a hacer el trabajo para *Dino Crisis*. Pero entonces ya me había traducido yo todo el texto, y aquello fue otra historia. Otro crunch de esos. ■



Woman's Sky

Somos las que llevamos el fuego

LAURA GÓMEZ / AZUL CORROSIVO

Durante las últimas semanas, el productor Harvey Weinstein ha sido acusado de abusos de todo tipo por casi un centenar de mujeres profesionales de la industria del cine. Las más sonadas, las denuncias de celebridades como Rose McGowan o Lupita Nyong'o; las menos, las de todas las caras desconocidas a ojos ajenos, las trabajadoras anónimas, como tú y como yo. Las denuncias de las actrices han permitido que salgan a la luz más casos y nombres. Después de toda una tradición histórica y cultural de desigualdad para las mujeres, y con una conciencia feminista despertándose en nosotras de una forma cada vez más masiva, cualquier chispa puede hacer que arda todo. Las mujeres han sobrevivido a sus Weinstein, Von Trier y Richardson, pero todos los ámbitos tienen a sus propios depredadores y nosotras ya estamos hartas.

El machismo en nuestra sociedad se ramifica en todos los ámbitos relacionales, y la industria del videojuego también tiene lo suyo. En este caso, el acoso y el abuso no pueden agruparse -por ahora- bajo el nombre de ningún grande de la industria, pero el acoso y los abusos en este mundillo se manifiestan a diario en los canales de trabajo y en los desequilibrios de poder de un medio nacido como mayoritariamente masculino. Lo más triste de todo esto es que no me sorprendería que figuras relevantes de las desarrolladoras o distribuidoras también hayan dejado una pila de cadáveres emocionales. Si alguien me dice mañana que una mujer ha denunciado a Bobby Kotick o a Hideo Kojima, ni siquiera voy a fruncir el ceño. Porque no es una cuestión de nombres o de importancia, es una cuestión de género y de poder.

En 2014 ya sufrimos el llamado Gamergate, un movimiento concebido para acosar a las feministas más vocales hasta echarlas de sus propias casas. Una multitud enfurecida detrás de sus ordenadores, haciendo todo lo posible para destruir la vida y la carrera de mujeres profesionales de la industria, para colmo 'legitimizado' por algunos como un movimiento en favor de la integridad periodística. La excusa era



Ante una posible pérdida de privilegios, algunos hombres buscan hacernos el mayor daño posible

perfecta. Desde entonces, cualquier activista dentro del ámbito de los videojuegos es abiertamente acosada y saboteada por una red de agresores obsesionada con frenarlas. La amenaza que sienten los hombres ante una posible pérdida de privilegios es tan grande que algunos monitorizan nuestra actividad y buscan la forma de hacernos el mayor daño posible.

El Gamergate también promovió la denuncia de nuevos casos de acoso y abusos, y favoreció la proliferación de mujeres en todos los entornos del entretenimiento digital. Aquella mecha nos dio fuerzas y autoconsciencia ante las relaciones de poder, nos hizo mirar más allá de lo que nos habían contado y creernos, apoyarnos y querernos entre nosotras. Ojalá no hiciera falta ese fogonazo para darnos cuenta de las relaciones de abuso que sufren las mujeres en todos los entornos, pero hasta que la sensibilización sea global y haya un compromiso real, le doy las gracias a esa chispa, a ese empuje que llega de vez en cuando en la historia. En España llegó con Ana Orantes, la primera mujer que denunció en televisión la violencia machista y fue asesinada dos semanas después por su marido. Estos incendios surgen cada mucho tiempo, pero hay que aprovechar su movimiento. Y dejar que arda todo.

Weinstein es el nombre llamativo envuelto con papel y lazos, pero el problema es global, institucionalizado, sistémico, estructural. Está en las raíces de todo lo conocido y la única herramienta para aniquilarlo es el feminismo. El empleado de Naughty Dog que denunció acoso por parte de un superior también forma parte de nuestra lucha, al igual que los actores que han denunciado a Kevin Spacey. Aunque el acoso a hombres (por parte de otros hombres) sea anecdótico a nivel estadístico, compartimos depredadores y enemigos.

Cuando hace años, Tyler Malka, el fundador de NeoGAF, fue acusado de acoso sexual por una mujer de su entorno, apenas hubo agitación en la industria. Pero tras el caso Weinstein, aquella agresión se ha recordado en toda su gravedad y ha llevado al abandono masivo del foro y la creación de uno nuevo, ResetEra. Muchos han sido los moderadores y usuarios que han dejado clara su repulsa y han buscado relegar a este hombre al ostracismo. Hace unas semanas, un manager del equipo de Overwatch fue acusado de violación por parte de una mujer y el estudio decidió echarle, sin excusas. Porque no hay excusas. Este es el tipo de compromiso que queremos en nuestra comunidad. Necesitamos ser conscientes de la magnitud del machismo, estar alerta, favorecer políticas de defensa, apoyo y tolerancia cero en nuestras empresas, hablar con nuestras compañeras, hacerlas sentir seguras, creerlas. Hasta que llegue la próxima chispa. ■



Outconsumer

¿Para qué sirven los videojuegos?

ROC MASSAGUER

Vamos a quitarnos algo de encima, que ya va siendo hora de avanzar: los videojuegos son arte, y el arte sirve para algo más que para entretener.

La ficción nos afecta de muchas formas diferentes y por eso es sano y recomendable consumir arte a través de formatos diferentes. No es lo mismo reconstruir con tus propias imágenes lo que te cuenta una novela, que interpretar a través de tus experiencias lo que cuenta una canción que te llega al corazón, que dejarte invadir por la potencia visual de una película, o ser tú el que aprieta el botón que lleva a tu personaje a matar a decenas de inocentes en un aeropuerto dentro de un videojuego.

Aunque es un arte aún inmaduro y lleno de prejuicios que limitan su potencial, los videojuegos tienen un arma muy potente que no tiene ninguna otra arte: la interacción. Y no es un elemento trivial si vamos a contar historias profundas, que queramos que lleguen a lo más hondo; que no solo emocionen, sino que nos cambien (para bien, si puede ser).

Imaginemos la siguiente situación: a un hombre cautivo le dan una pistola y le obligan a elegir entre matar a su padre o a su hijo. Como lectores o espectadores, somos capaces de empatizar con la situación e incluso vivir cierto desasosiego poniéndonos en su piel. Pero decida lo que decida el protagonista, nosotros seguiremos siendo eso, espectadores. Nos horrorizaremos, nos indignaremos o incluso lloraremos de tristeza, pero nunca será nuestra decisión.

Bien. Ahora imaginemos esa situación en un videojuego. El impacto visual puede ser el mismo, pero la diferencia esencial es que eres tú, el jugador, quien debe decidir y apretar el botón/gatillo. Esa decisión, aunque esté escrita, pensada y planeada para engañarte en un contexto de ficción, será tuya. Y deberás asumir las consecuencias. Sobre todo las emocionales.



Ilustración: Cris Charneco

Cuanto antes asumamos que los videojuegos también pueden servir para concienciar, inspirar y cambiar la sociedad, mejor

Sí, hay cosas que solo las pueden contar los videojuegos. O para ser más preciso, hay formas de contar las cosas que solo están al alcance de los videojuegos. Reflejar el sentimiento de pérdida y de soledad como lo hace *Brothers: A tale of two sons*, hacer que te cuestiones qué es la realidad por culpa de la esquizofrenia en *Hellblade*, hacer malabares entre tu sentido del deber y tu moral en *Spec Ops: The line*, poner un precio a la amistad y el amor en *Life is Strange*, vivir en propia piel la culpa y la desesperación en *Heavy Rain*, ser consciente de todo aquello que no controlamos en nuestra vida gracias a *Gods Will Be Watching* o sentir tu crueldad reflejada en un espejo en *God of War III*.

Y tantas decenas de ejemplos maravillosos que me dejo y que están por venir. Los videojuegos deben entretenernos, permitirnos competir, aprender y presentarnos retos, pero también deben llegar más hondo. Porque pueden y porque el arte no tiene sentido si no intenta, al menos, cambiar el mundo.

Honestamente, creo que aún no somos conscientes de la fuerza que tiene esta herramienta. Ni los desarrolladores en su mayoría ni, desde luego, los jugadores. Cuanto antes asumamos que los videojuegos también pueden servir para concienciar, para inspirar y para cambiar, en definitiva, la sociedad, mejor para todos. Basta con querer.

Querer e intentarlo siempre va a ir acompañado de errores y patinazos, de buenas intenciones que fracasan, o de malos usos intencionados, pero creo que vale la pena pagar ese precio. Así que tras la polémica por el tema y el tono que usa *Detroit: Become Human* en su último tráiler, por ejemplo, yo digo que ojalá más riesgos y menos tabús. Ojalá más intentar cambiar el mundo (a mejor, si puede ser) y menos matar marcianitos.



Paroxismo

Reivindicando géneros: wrestling en videojuegos

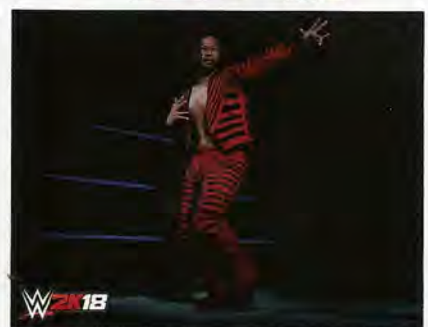
SERGIO BUSTOS

Cuando Vincent Kennedy McMahon fundó Titan Sports Inc. allá por 1979 y tres años después compró la World Wide Wrestling Federation de su padre, la lucha libre en Estados Unidos entraba de lleno en un nuevo paradigma. La expansión audiovisual unida a la apuesta por el entretenimiento en el wrestling -la disciplina de lucha que mezcla dotes atléticas e interpretativas- conllevó una situación de la que era inevitable huir: a los jóvenes les gustaba el wrestling, y los jóvenes jugaban a videojuegos. Los japoneses dominaban una industria aupada por el éxito de las máquinas arcade, así que no es de extrañar que fueran también pioneros en este caso tan concreto. *Tag Team Wrestling*, conocido como *The Big Pro Wrestling!* en la cultura nipona, fue el primer videojuego reconocido del género, allá por el año 1983. Fue publicado por Data East y distribuido por Technos Japan, desarrolladora que posteriormente publicaría el famoso *Double Dragon*. Controlabas a un equipo y, si ganabas diez combates consecutivos, lograbas el Campeonato por Parejas, siendo obligado a continuar defendiéndolo en el undécimo. Porteado tres años más tarde a NES, mantenía el espíritu del buen arcade, con la partida terminando en la primera derrota que sufrías.

Aquella americana Golden Era de la WWE mantuvo la llama muy viva hasta los noventa, y el siempre consistente escenario japonés tenía tirón en Asia. Vimos a SEGA debutar con *Appoooh* (con aquel mítico falso H. Hogen), y la batalla con Nintendo también se vio reflejada en el género. Konami apostó por el wrestling en años posteriores, pero fueron sistemas como Amiga, Atari ST, Commodore 64 y DOS los que disfrutaron en 1987 del primer videojuego de la historia con nombres reales de personajes de la WWF (las siglas de entonces). *MicroLeague Wrestling* cambiaba las reglas y nos presentaba estrategia por turnos con comentaristas en directo.

La era de los 8-bit fue ignorada en un inicio por los mandamases del wrestling





Hay pocas cosas más tristes en la industria del videojuego que perder géneros

internacional, pero la incursión llegó en 1989 con *WWF Wrestlemania*, un videojuego licenciado de NES y desarrollado por Rare que buscaba promocionar la quinta edición del laureado evento. Fue el primer título de wrestling de artesanía occidental. Y de allí, hasta hoy, con el reciente *WWE 2K18* de Yuke's y Visual Concepts. No deja de ser un producto de promoción de la empresa rey de la disciplina, pero mucho ha llovido desde entonces. Como el wrestling, con su expansión y adaptabilidad, la saga de 2K ha evolucionado un género en el que ya no hay batalla. Una entrega al año, como las deportivas, con un gran número de modalidades, multijugador y hasta modo carrera. Con los defectos y virtudes de este modelo, y sin competencia en el sector, ¿debemos celebrar franquicias así? En los días que corren, sé que una respuesta afirmativa puede generar asperezas, pero quiero darla. Huelga decir que crecí con juegos de wrestling, y mis horas en *Wrestle War*, de MegaDrive, o la serie *Smackdown! vs Raw*, nadie me las va a devolver. Pero esto no va de mí. Creo necesario reivindicar los juegos de nicho, porque hay pocas cosas más tristes en la industria que perder géneros. Ha pasado en los deportivos, con el boxeo o el skate. O con el tenis, con *Top Spin 4* (2011) como último gran exponente. Afortunadamente, llegará *Tennis World Tour* el año próximo, pero eso son siete años de ausencia. Pasaría con las plataformas sin Nintendo, con los shoot'em up sin los indies; y puede pasar con los arcade de conducción. Apostemos por ellos. El mundo abierto de 60 horas puede esperar: démosles una oportunidad. ¿Dónde quedó el invitar a un amigo a casa, ofrecerle un mando y echar unas partidas? En la época del videojuego social, somos menos sociales que nunca.

Con el tiempo, los juegos de wrestling me enseñaron a ver "las luchas donde no se pegan de verdad" como un producto a consumir como si de una serie de televisión se tratase. Aprendí de tenis con *Top Spin*, y comprendí las curiosas reglas del fútbol americano con *Madden*. De hecho, sin ir más lejos, *Sonic Mania* -y algunas fases de *Super Mario Odyssey*- me recordó hace nada que el 2D es muy vigente. No perdamos la perspectiva y quitémonos las ataduras que nos impiden tocar lo que creemos que no va con nosotros. Hay suficiente para explorar, bastante que ganar y, si olvidamos, mucho que perder. ■

Videojuegos Sin Fronteras: Una herramienta para cambiar el mundo

Por Marina Amores

Francesco Cavallari es desarrollador de videojuegos desde hace casi veinte años. Entró en Ubisoft Milán en el año 1999 al acabar la carrera de Informática y durante quince años estuvo haciendo videojuegos para una de las compañías más importantes a nivel mundial de todo el sector. Entre los títulos en los que participó, se incluyen algunos más que reconocidos, como *Splinter Cell*, *Rainbow Six* o *Beyond Good and Evil*. Durante esos años, pasó de ser programador a cargos con más responsabilidad, como el de productor, para finalmente ser director de producción ya en el estudio barcelonés de Ubisoft.

Tras quince años de experiencia, Francesco buscaba un cambio en su vida, y tenía claro que quería acercarse al mundo de las ONGs. Con eso en mente, tomó la decisión de dejar su larga y próspera carrera en Ubisoft para averiguar cómo sus conocimientos podían ser, de alguna manera, útiles en el mundo de las organizaciones sin ánimo de lucro. "Me di cuenta al poco de que mi carrera, mis conocimientos y mis contactos giraban en torno al videojuego, por lo que mi valor añadido estaba ahí", explica Francesco. Paralelamente a ese momento, la pareja de Francesco estaba montando un proyecto de seis meses en África con la organización de 'Payasos sin Fronteras', por lo que la idea de ir él también al continente con sus conocimientos sobre videojuegos se volvió una realidad. "Ahí empezó un poco la reflexión y el nombre de 'Videojuegos Sin Fronteras'; a partir de entonces, en 2015, creamos una asociación entre tres fundadores que a día de hoy se ha transformado en una comunidad online de la que forman parte 180 miembros voluntarios de un total de 25 países".

Ante la premisa inicial de Videojuegos Sin Fronteras de querer ayudar a los demás a través del videojuego, Francesco montó una web a modo de manifiesto de todas las intenciones de la organización. "Fuimos aprendiendo sobre la marcha, porque también descubrimos que algunas ideas que teníamos ya las habían llevado a cabo otras organizaciones", comenta. Tras la creación de la asociación y la web, Francesco se fue finalmente a África con Videojuegos Sin Fronteras a mediados de 2015, cerrando previamente un acuerdo con una empresa española que había hecho cuentos interactivos para niños. En esos seis meses en Burkina Faso, su objetivo fue intentar desarrollar un videojuego con la gente local para después distribuirlo y recaudar fondos para ONGs del mismo país.

Videojuegos Sin Fronteras es una organización sin ánimo de lucro que desarrolla juegos de impacto social y humanitario

"La idea inicial era hacer un juego -un cuento interactivo, en este caso- pero nos dimos cuenta de que el proyecto se quedaba muy corto", declara Francesco, recalcando que solo tuvieron seis meses para desarrollar y probar lo que, al fin y al cabo, era un experimento. "Así que cuando volvimos a España, el proyecto cambió y nació lo que ahora se llama *One World a Million Stories*, que es una colección de cuentos", aclara, explicando que un solo cuento en tiendas digitales occidentales era algo muy pobre para tener visibilidad. Por otra parte, tras presentarse a varias convocatorias, Videojuegos Sin Fronteras fue seleccionada entre centenares de empresas y entidades por dos aceleradoras españolas que les han ofrecido formación y mentoría, además de un pequeño premio que, aunque no ha ayudado con los problemas de financiación, ha supuesto un empujón. "El proyecto en sí está cambiando y lo estamos intentando llevar a cabo actualmente también con el patrocinio de la UNESCO; la idea en definitiva es producir cuentos en colaboración con una empresa y una ONG", explica. El objetivo son cuentos que vayan educando a los niños occidentales en valores sobre un tema específico, "por lo que, si queremos hablar del agua, buscamos una empresa de agua que patrocina el cuento, que cubre los gastos, y una ONG que utilice o trabaje el tema del agua, de manera que el dinero que recaudamos se irá para esta ONG".





A través de la búsqueda de cuentos tradicionales de Burkina Faso y trabajando con artistas locales, que normalmente solo hacen trabajos manuales, Francesco consiguió crear una base de cuentos digitalizando todo lo aportado. En paralelo, Videojuegos Sin Fronteras sigue trabajando con universidades: en África Francesco trabajó con las locales, en Barcelona la asociación ha colaborado con ENTI-UB para el cuento creado en Burkina Faso, y actualmente se está colaborando con una academia de videojuegos italiana donde dos grupos de estudiantes están trabajando conceptos y prototipos de juegos en línea con lo que la asociación quiere llevar a cabo, a cambio de supervisión y mentoría.

One World a Million Stories no es el único proyecto de Videojuegos Sin Fronteras. En 2016, la asociación pudo sumergirse de pleno también -junto a Cologne Game Lab y Wixel Studios- en otro nuevo videojuego gracias a un concurso llevado a cabo por el gobierno noruego y diferentes patrocinadores. Con un presupuesto total de 1,7 millones de dólares para el concurso, la propuesta de Videojuegos Sin Fronteras, bajo el nombre de *Antura and the Letters*, fue elegido como uno de los dos ganadores tras varias fases de selección. "Tanto el concurso como este juego nacen de la emergencia que hay en Siria con la guerra, especialmente por los refugiados, con 2,5 millones de niños y niñas que están sin escolarizar", manifiesta Francesco. "Los organizadores se dieron cuenta de que más del 90% de las familias sirias tienen un smartphone; aunque tengan muchos problemas, se han tenido que marchar, se han llevado lo que tenían y claramente se han llevado el teléfono", aclara, rompiendo el imaginario que tiene la mayor parte de Europa respecto a los refugiados sirios. En este





caso, la gente no se marcha de la pobreza extrema, sino que se trata de familias de clase media que han tenido que abandonar sus hogares por la guerra.

"Lo que tuvimos que tener en cuenta es que tienen móviles antiguos, de 2011 aproximadamente, que es cuando empezó la guerra", explica Francesco respecto a la tarea de optimizar el juego, que asegura que funciona en un iPhone 4. La tarea no fue fácil, puesto que por el carácter del concurso se tuvo que montar de un día para otro un equipo de unas treinta personas, entre ellos el estudio libanés de Wixel Studios, ya mencionado antes. "Al final, más de 60 personas han contribuido en el juego, así que es un proyecto bastante grande con diferentes ejes: el educativo, el humanitario y el lúdico, porque al fin y al cabo estábamos haciendo un juego, no una app educativa", añade. El resultado es un juego, ya disponible en las tiendas móviles, que enseña a leer y escribir árabe sin explicar al usuario nunca ninguna regla.

"Ahora que a finales de este 2017 acabará el concurso, estamos mirando de hacer nuevas versiones del juego en otros idiomas", explica Francesco, hablando de la necesidad que él ve de adaptar el juego al español con el objetivo de Latinoamérica, para lo que ya está contactando con diferentes patrocinadores y gobiernos. Además de ser gratuito, el juego es totalmente Open Source, con el objetivo de que sea una herramienta totalmente reutilizable en un futuro. La financiación aportada por el concurso, además, no solo estaba dirigida al desarrollo en sí, sino que también incluía el testeo o, como lo llama Francesco, la medición de impacto. Por ello, durante el verano de 2017 se hizo un gran testeo en campos de refugiados en Jordania -además de en otras áreas- para medir realmente el impacto del juego y las áreas de mejora del mismo. "Hemos recibido los resultados hace unas pocas semanas y ahora tenemos algo de tiempo para seguir mejorando el juego y lanzar la nueva versión con los cambios hechos, a principios de 2018, tras esta última fase", añade.

"Ahora son clientes diferentes. Antes, cuando estaba en Ubisoft, hacía juegos para el consumidor final que tenía que pagar un dinero para comprarlo, y ahora he de buscar financiación en distintos canales, algo de lo que estoy aprendiendo mucho", explica. Ahora, a finales de 2017, el objetivo de Francesco, además de lanzar la nueva versión de *Antura*, es conseguir patrocinadores para poder publicar la versión completa de *One World a Million Stories*. "El objetivo es usar esos proyectos que ellos hacen como demostración del potencial que puede tener un juego sobre esta temática para buscar financiación, para poder transformarlo en un proyecto comercial", aclara Francesco.

El lema de Videojuegos Sin Fronteras está claro tras su tercer año y todo su trabajo. Francesco cree en el videojuego como una herramienta para cambiar el mundo a mejor, tanto desde la educación como desde la erradicación de la pobreza, como ya ha demostrado con sus dos proyectos principales. "Tenemos tres vías para cumplir estos objetivos: la primera es teniendo un impacto directo en la calidad de vida de las personas, sobre todo desde la educación -*Antura and the Letters*- y la salud; la segunda es recaudar fondos para las labores de diferentes ONGs, como vamos a intentar con las ventas de *One World a Million Stories*; y la tercera es la concienciación, que ya puede ser haciendo un juego para hablar de la homosexualidad o de la pobreza", explica Francesco. "El videojuego es un medio muy potente y por fin se está reconociendo como tal, también desde instituciones tradicionales como es el caso de UNESCO, donde he ido ya dos veces a dar charlas", añade.





El objetivo de *Antura and the Letters* es dar un suplemento educativo sobre todo en términos de alfabetización a los niños de las familias de refugiados sirios: aprender a leer y, sobre todo, escribir.

Francesco afirma que los videojuegos tienen una capacidad única como medio para crear un impacto social. Entre sus deseos de proyectos futuros está el de un videojuego para involucrar a los niños colombianos en el proceso de paz. "Nuestra visión es poner nuestros conocimientos como desarrolladores de videojuegos al servicio de ONGs, instituciones o empresas privadas que quieran tener un impacto a través del videojuego". Videojuegos Sin Fronteras se ha marcado para 2030 una agenda con los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible dictados por Naciones Unidas, por lo que no hay duda de que tienen mucho trabajo por delante.

Francesco señala que están abiertos a cualquier tipo de propuesta, así que no dudéis en contactarle a través de la web oficial si tenéis alguna idea o, simplemente, queréis sumaros a la red de voluntarios para ayudar a cambiar un poquito el mundo, videojuegos mediante. ■

Takuya Iwasaki

Por Ferran González

Aunque no se tenga siempre en mente, estaría bien recordar que la mayoría de productores, directores y diseñadores de videojuegos con cierto renombre tuvieron "maestros" no únicamente académicos, sino trabajadores muy cualificados de unas empresas en su mayoría consolidadas. Y aunque vivimos tiempos efervescentes en los que se promociona la causa "emprendedora" y muchos de estos CEO novatos decidan por cuenta propia o salgan recién curtidos de las universidades, dedicarse a la creación de juegos y montar sus propios estudios solo es una opción. La otra es desterrar esa idea en un principio e iniciar una larga trayectoria en esta industria sin necesidad de empezar "por arriba". Casos de éxito los hay.

Keiji Inafune, productor de series de la talla de *MegaMan*, *Onimusha* o *Lost Planet*, empezó como diseñador en Capcom; y como él, Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*) en Konami, Hideki Kamiya (*Bayonetta*) también en Capcom, o Naoto Ohshima (*Sonic the Hedgehog*) en SEGA. Carreras en compañías experimentadas y de éxito que darán el salto emprendedor años después, incluso décadas, llevándose consigo unos conocimientos y aportando a sus empresas un conocimiento muy valioso.

Un diseñador con este perfil no muy conocido en Occidente es Takuya Iwasaki, responsable de bastantes juegos de Capcom, director de algunos de los éxitos más aclamados de Namco antes y después de fusionarse con Bandai, o productor de títulos de renombre (incluso de culto) para Square Enix desde diferentes responsabilidades creativas.

Nacido en la ciudad de Kobe (Japón), entró en Namco en 1994 en el Departamento de Desarrollo Doméstico, a cargo de Yasuhiko Asada. Uno de sus primeros trabajos como game designer es *Ridge Racer Revolution* (1995) para PlayStation, en el que se encarga de modificar el estilo tan arcade que tenía la primera versión salida el año anterior, así como de los nuevos efectos visuales, junto a Hiroyuki Onoda.

Su siguiente juego en la consola de Sony, y siguiendo las reglas que hizo con la iteración anterior, sería el primero de una serie que será fundamental en su carrera: *Ace Combat* (1995). Como planner, expande para un ámbito más doméstico el arcade de 1992, pero será con *Ace Combat 2* (1997) con el que otorgará una profundidad narrativa instruida por el game design, realizando así uno de los títulos fundamentales de los videojuegos de aviación, con un equilibrio entre la simulación y el espíritu arcade nunca antes conseguido.

Instalado en el núcleo duro del equipo de la serie de aviones, no dejará de trabajar en otras IPs de PlayStation, como *Klonoa: Door to Phantomile* (1997) en el diseño de juego, junto al verdadero artífice de esta serie, Tsuyoshi Kobayashi, o ayudará en *Time Crisis* (1997) en menor medida al legendario Shigeru Yokoyama, director y productor de juegos de Namco como *SplatterHouse* (1988). También participará en la creación del JogCon, el mando de conducción de PlayStation especialmente diseñado para *Ridge Racer Type 4* (1998).

Pero, al pensar en su siguiente título, quizá su mejor aportación (y obra maestra) en PlayStation, uno se da cuenta de lo ambiciosa que ha sido siempre su personalidad, tras esa apariencia de afabilidad bajo sus divertidos sombreros. El juego en cuestión es *Ace Combat 3: Electrosphere* (1999), en el que vuelve a trastocar, como director junto a Atsushi Shiozawa, toda la



Takuya Iwasaki es un referente de la historia reciente de los videojuegos.

imaginería pretérita y la renueva a través de una estética y un comportamiento narrativo totalmente nuevo, igualando el terreno de la aventura con la pura acción y la estrategia aérea. Se despoja en esta tercera parte de muchos de los aspectos de *Ace Combat 2*, desde la dirección artística, pasando a desarrollar un argumento más complejo e incluso apuntar a ciertos tonos existenciales a través de las pulidas cinemáticas creadas por Production I.G, responsables de animes como *Ghost in the Shell* o *Blood: The Last Vampire*. Ni siquiera la mutilación que sufrió en Occidente -de una cincuentena de misiones en dos discos, a solo una treintena en uno- desmerece el trabajo de Iwasaki y Shiozawa.

Mientras tanto, a punto de salir la última consola de SEGA, Dreamcast, su presidente Hayao Nakayama deja su puesto en la compañía de *Sonic* y entre otros menesteres funda una desarrolladora de videojuegos llamada Cavia, en 2000. Iwasaki, a su vez y junto a otros compañeros, dejan Namco para fortalecer con su experiencia este nuevo estudio. Los primeros pasos de esta compañía son tenues: *Nihon Daihyo-senshu Ni Naro!* (2002) en PlayStation 2 es un juego de simulación futbolística para Enix, o *One Piece: Big Adventure on Nanatsu Island* (2002) en Game Boy Advance para Banpresto es un clásico RPG de estrategia basado en la famosa serie de Eiichiro Oda. Pero donde está trabajando duro Iwasaki es en realidad en la cuarta iteración de *Gun Survivor*, una serie menor de Capcom. *Resident Evil: Dead Aim* (2003) es dirigido personalmente por Iwasaki, donde aporta su ingenio narrativo a este tipo de mecánicas (primera persona y onrails), aunque los resultados finales no serán los deseados. Algo que solventará la compañía en los juegos de disparo publicados en Wii (Chronicles), refinando la propuesta inicial de Iwasaki.



1. *Cry On*
2. *Ridge Racer Revolution* (1995)
3. *Ace Combat* (1995)
4 y 5. *Ace Combat 2* (1997)
6 y 7. *Ace Combat 3: Electrosphere* (1999)

Pero donde sí acertará plenamente será en *Drakengard* (2003) para PlayStation 2. Como productor de Cavia y Takamasa Shiba por parte de Square Enix, idearán junto al director Yoko Taro una nueva transgresión de la aventura en la que se integra la dinámica de los *Ace Combat* y las luchas masivas de los *Dinasty Warriors*. *Drakengard* pone la piedra inicial de una serie que se aleja de la filosofía más dulce de los RPGs japoneses y pone en jaque al jugador con ciertos temas delicados como el incesto, el suicidio o el canibalismo. Al mismo tiempo, Iwasaki produce para Capcom en la consola de Sony *Glass Rose* (2003), una aventura gráfica de diseños Art Decó y suculentas mecánicas de investigación que no acabará de cuajar en el público.

Con *Ace Combat 3: Electrosphere*, redefine la imaginería a través de una narrativa nueva

Posteriormente, y siguiendo en PlayStation 2, Cavia desarrolla dos títulos muy relacionados con el anime, los cuales Iwasaki producirá directamente con desigual fortuna. El primero es *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (2004) para Sony Japón, un más que decente juego de acción cibernética en el que vuelve a colaborar con Production I.G. y, por otra parte, *Steamboy* (2005) para Bandai, la traslación del fracaso cinematográfico de Katsushiro Otomo, que, igual que la película del estudio de Sunrise, se nota insuficiente como juego de acción.

Este último varapalo y algunos más repercuten en las arcas de Cavia y proporcionan a la editora AQ Interactive, sedienta de éxitos, la oportunidad de comprarla. En la reorganización del estudio, se designará a Iwasaki como nuevo CEO, aunque no dejará de producir personalmente nuevos títulos e incluso se atreverá por fin a crear sus propias compañías, como el estudio de música y sonido especializado en videojuegos y anime llamado Monaca, en 2004, en el que su participación será lateral, ya que es Keiichi Okabe, compositor freelance con una larga carrera en Namco, especialmente en la serie de *Tekken*, quien asumirá la responsabilidad creativa.

2005 es uno de los años más relevantes para Cavia e Iwasaki, en el que la inyección económica de AQ Interactive se nota para terminar ciertos juegos. Quizá el título más importante es *Drakengard 2* (2005) para PlayStation 2, en el que depuran muchos aspectos visuales y mecánicos del primero, pero ya sin aquella osadía argumental. Por otra parte, su estudio Monaca compone la música del siguiente título en el que está involucrado como productor: la aventura del famoso manga y anime *Naruto*, mediante *Uzumaki Chronicles* (2005), alejándose totalmente de los juegos de lucha de CyberConnect2 o Eighting y quedándose un paso por detrás de los futuros juegos de Ubisoft.

Al siguiente año, Iwasaki coproduce un spin-off para PlayStation 2, *DragonQuest: Shonen Yangus To Fushigi No Danjyon* (2006), y una segunda parte de un juego de Koei bastante olvidado, *WinBack 2: Project Poseidon* (2006). Su etapa en las nuevas consolas, en la que predomina Xbox 360, empieza a vislumbrase en dos proyectos sumamente interesantes: el primero es la aventura de *Bullet Witch* (2006) exclusivo de la consola americana, el cual es uno de los intentos de AQ Interactive de abrir

















mercado en Japón junto a *Blue Dragon* (2006) y *Lost Odyssey* (2007), desarrollados por MistWalker, compañía de Hironobu Sakaguchi (*Final Fantasy*) y que junto a Iwasaki convergerán creativamente en un juego tan ambicioso que, al final, nunca verá la luz: *Cry On*.

Para resarcirse de este nuevo fracaso importante, Iwasaki produce, junto a Yosuke Saito, de Square Enix, y retomando a Yoko Taro en la dirección, la tercera parte de *Drakengard*, lo que culminaría en *NieR* (2010), dando así el último juego a Cavia, que termina por ser absorbida totalmente por AQ Interactive, al no poder soportar muchos de los problemas económicos que arrastra –ni siquiera con la temerosa propuesta a Square Enix de crear dos versiones del juego con protagonistas diferentes para penetrar mejor en el mercado occidental (Xbox 360) y el japonés (PlayStation 3)–.

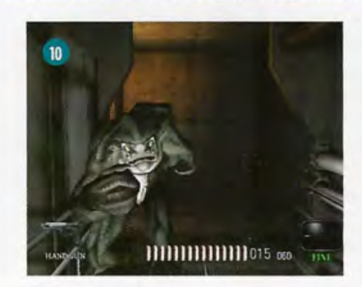
Las ganas de Iwasaki de seguir en primera línea le han llevado a fundar ORCA, enfocada a crear juegos para grandes editoras

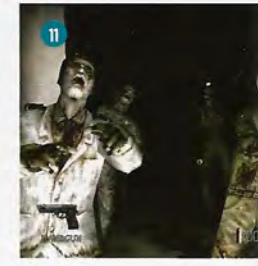
Visto el panorama en el que Cavia desaparece, Iwasaki deja AQ Interactive y forma en 2010 su segunda compañía, junto a excolaboradores de Cavia y Namco: ILCA (Dolphin). Aquí es donde se dedica tanto a supervisar producciones audiovisuales (CG y VR, principalmente) para animes, películas, aplicaciones móviles, shows de televisión, como para otros videojuegos a veces muy relacionados con su estimado estudio desaparecido: *Drakengard 3* (2014) en PlayStation 3, o *NieR: Automata* (2017) en PlayStation 4 y PC, entre otros.

Pero Iwasaki no está satisfecho con tener solo dos empresas. Las ganas de seguir produciendo directamente, y estar en primera línea de desarrollo, le llevan a fundar en 2011 su tercera empresa, ORCA, más enfocada a crear juegos para grandes editoras, y es Square Enix la que casi en exclusiva le pide sus servicios con las diferentes versiones de *Dragon Quest X* (2012) para Wii, WiiU y Windows y su último episodio, *Dragon Quest XI* (2017), para PlayStation 4.

Hoy, incluso con su pequeño departamento para crear aplicaciones móviles, ILCAAPPS, su visión de cómo producir juegos nunca ha cambiado. La fascinación por dejar una excelente narrativa, integrada con el diseño, siempre ha sido punta de lanza en sus batallas con las grandes editoras, a veces más conservadoras de lo que parecen.

Y aunque haya fracasado en algunos de sus títulos, nos ha puesto en bandeja experiencias muy memorables, con las cuales recordaremos cómo ha mostrado innovadoras perspectivas argumentales y de diseño, sea dentro de un caza o sobre un dragón, o sea controlando a un loco o a una bruja. Como para no reivindicar al, ahora sí, maestro. ■





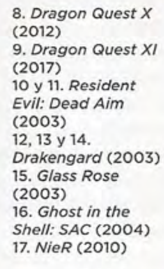














8. *Dragon Quest X* (2012)
9. *Dragon Quest XI* (2017)
10 y 11. *Resident Evil: Dead Aim* (2003)
12, 13 y 14. *Drakengard* (2003)
15. *Glass Rose* (2003)
16. *Ghost in the Shell: SAC* (2004)
17. *NieR* (2010)

#2





HYPE

EN NUESTRO PUNTO DE MIRA

H | Y
P | E

SEA OF THIEVES

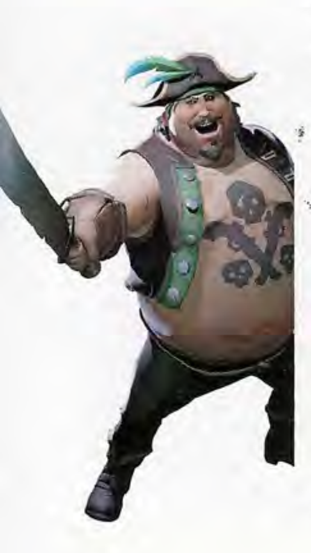
Desarrollador Rare
Editor Microsoft Studios
Formato PC, Xbox One
Origen Reino Unido
Lanzamiento 2018

Amable, justo y directo: la aventura cooperativa de Rare que da a los piratas el buen nombre que se merecen

Subir a bordo, darle un trago al grog, izar las velas y mirar el mapa: tras andar tan contentos dando tumbos por las demos anteriores, nos hemos acostumbrado a la vida pirata de la aventura cooperativa de Rare. También lo han hecho los 25.000 testeadores de la alfa.

Lo cierto es que, aunque quedan varios meses para su lanzamiento completo, ya se ha convertido en todo un fenómeno gracias a su acción accesible, bravucona y muy divertida. Su calculado diseño hace del trabajo en equipo todo un requisito frente a los tibios peligros que plantea y que hacen de la camaradería una agradable consecuencia. Quizás sea complicado equivocarse con un juego que junta en una misión a cuatro amigos para encontrar un tesoro. Pero esta vez, nuestra demo es una prueba real de las sombras del modo multijugador de *Sea of Thieves*: jugamos con extraños (extraños que hablan en otro idioma).

Estamos casi seguros de que no va a funcionar. Buena parte de la diversión anterior se basa en la química y familiaridad del equipo. Sorprendentemente, nos descubrimos inmersos rápidamente en una conversación sin palabras con nuestros nuevos compañeros de tripulación. Alguien nos enseña un mapa al resto que sugiere un viaje a Snake Island. Mientras tanto, conseguimos dirigir la atención a la importante sala del mapa bajo la cubierta, saltando y dándole caña a nuestro acordeón para que puedan seguir la música. Es la mezcla perfecta de herramientas útiles y juego improvisado. Rare ha trabajado duro para conseguirlo, eliminando barreras que podrían desanimar a los jugadores a elegir un juego multijugador, incluso uno con una fantasía tan seductora como la de este.



"Algunos jugadores no quieren usar el chat de voz y que el resto de jugadores les reconozcan», nos cuenta **Joe Neate**, productor ejecutivo. «Puede que les preocupe que se metan con ellos, quizá tengan alguna discapacidad en el habla o la audición". Nos cuentan que dentro de poco se incorporará un sistema de comunicación no verbal con frases localizadas. También se introducirán las naves de dos hombres, más pequeñas y rápidas, aunque con el inconveniente de que son más vulnerables ante el fuego enemigo que las tripulaciones más grandes. Pero la comunicación es la pieza central del juego y una parte de la diversión es ofrecer a los jugadores un poco de espacio para ponerse creativos. Por ejemplo, Neate nos cuenta que ha visto a jugadores sacar su trabuco para apuntarse entre ellos.



Productor ejecutivo: Joe Neate

Crear una comunidad a partir de esa interacción es otra pieza clave para que los jugadores se sientan motivados y desafiados. Por esta razón, Rare ya está tanteando el terreno con la comunidad de seguidores online, que cada vez es más numerosa. En el E3 y la Gamescom de este año, el estudio publicó campañas ARG en los foros de internet. Dieron pistas sobre algunos botines escondidos en el juego en complicadas adivinanzas. «La verdad es que la del E3 era muy difícil», nos cuenta la diseñadora senior **Shelley Preston**. "La comunidad la resolvió en media hora".

Así que los fans pidieron que la campaña de la Gamescom fuese un poco más complicada. Un mapa especial del mundo del juego salpicado de archipiélagos incluía ocho calaveras diminutas que, una vez encontradas y resueltas, indicaban la ubicación de un tesoro escondido. No se prestó ninguna ayuda ni se dio ninguna explicación. La tripulación ganadora lo consiguió en un día y la recompensa fue un ejemplar personalizado de *Sea of Thieves* para Xbox One S. Aunque el experimento fue un maremoto de emoción e inspiración tanto para los desarrolladores como para los jugadores, también hizo que los primeros se parasen a pensar si el enfoque de la piratería en el juego

era adecuado. Mete un producto de valor del mundo real en un sistema en el que el robo está permitido (puedes birlar los cofres de otras tripulaciones y cambiarlos por recompensas en un puesto de avanzada), y en menos de lo que canta un gallo queda claro en qué situaciones los problemas se cargan la diversión. "Estábamos en plan: '¿Van a tener que devolver el cofre de las penas cuando lo encuentren?'", recalca Neate. "No, porque ¿y si alguien se lo roba a ellos antes de que puedan? ¡Es como robar una Xbox!".

El equipo se dio cuenta de que era fundamental valorar el nivel de riesgo y recompensa. "Tu progreso está en constante peligro en cada sesión de *Sea of Thieves*", señala Neate. "Pero pensamos que era algo muy guay, así que lo metimos en la alfa y conseguimos saber la cantidad de cofres robados, frente a los encontrados, gracias a la telemetría. Solo se robaron un cinco por ciento de los cofres. Le hemos dado el gusto a los jugadores a los que les gusta salir y asediar a los demás, pero no es muy habitual porque hemos hecho que sea complicado".

De hecho, tendrás que colarte sigilosamente o abrirte paso a base de cañonazos a bordo de otros barcos para saquear un cofre después de averiguar dónde lo han colocado. El trabajo en equipo es crucial, ya que no puedes defenderte de una horda de enemigos furiosos si tienes las manos ocupadas agarrando un botín. Puede que incluso no tengan nada que robarles. Nos preguntamos cuánto tiempo pasará hasta que las tripulaciones más avispadas perviertan el sistema de chat de voz de proximidad para tender trampas fanfarroneando sobre botines falsos.

Rare está cada vez más cerca de revelar exactamente en qué consistirá el botín y por qué tendremos que leer mapas y resolver ▶



ARRIBA La persona que esté tripulando la nave no podrá ver el mapa: se ha colocado a propósito en el casco para que los miembros de la tripulación tengan que trabajar codo con codo durante la navegación.
***ABAJO** Un sistema dinámico de tormentas se traduce en que hasta la travesía más corta puede convertirse en un infierno si el tiempo no acompaña. El viento afectará a la dirección de la lluvia, y los daños, o la posibilidad de que tu barco se hunda, pueden hacer naufragar a los que naveguen desprevenidos.*



ARRIBA **Las espadas, pistolas y cañones pueden acabar con las tripulaciones enemigas en un santiamén. Pero Rare también quiere fomentar la interacción amistosa y por ello tiene pensado cambiar el rojo de las etiquetas de los jugadores desconocidos por un blanco más neutral.** MEDIO **Rare es reticente a crear espacios sociales específicos en el mundo, ya que considera que los barcos son las zonas de encuentro del juego.**

acertijos para conseguirlo. "Es perfecto para *Sea of Thieves* y también para un juego que es un servicio", declara Neate. "No es algo que solo pillas si te tiras 100 horas pensando hasta que te preguntas: '¿Qué hago ahora?'". Da igual que lo tuyo sea desplumar al prójimo, surcar los siete mares como un explorador o simplemente dar una vuelta con una panda de amigos: siempre encontrarás alguna recompensa. Se ha trabajado en el estudio, pero no se ha activado en la versión alfa todavía. Sin embargo, Neate piensa que es el ingrediente secreto del juego.

La pregunta es, indudablemente, ¿por qué no hacerlo ya? Con el retraso del lanzamiento de *Crackdown 3* hasta el año que viene, una nueva Xbox One este invierno y con un título multijugador que al parecer está plenamente operativo y al que juegan regularmente 25.000 personas, es complicado suponer los motivos que están frenando a Rare para que lancen el juego ahora, si acaso solo la vista previa.

Pues son bastantes, al parecer. A un equipo experto en esto de los juegos se le sigue ocurriendo un montón de detalles divertidos nuevos (vomitar borracho en un cubo de agua y poder lanzárselo a tus amigos es uno de ellos) y también está incorporando más herramientas de comunicación. Un equipo de IA está revisando los comportamientos de los enemigos: antes, los esqueletos eran Terminators huesudos que se enfrentaban a ti sin descanso hasta que morían. Ahora, se retiran y comen plátanos cuando les queda poca vida, igual que los jugadores.

"Habrá otras amenazas en el mundo para los jugadores", declara Neate. "Hay una muy chula de la que el equipo está diseñando el prototipo y en la que está trabajando ahora mismo". El estudio también está desarrollando nuevos tipos de misiones que recompensan distintos estilos de juego. Y, por supuesto, está el progreso, que es el aspecto menos desarrollado del juego ahora mismo. "Los jugadores tienen muchas expectativas. Tenemos mucho trabajo para homogeneizarlo en un todo coherente que cumpla lo que espera nuestro público al comprar un juego".

"En un juego normal, estaríamos agobiados y preocupados por la fecha pensando en que tenemos que solucionar un montón de errores", comenta Neate. "Pero estamos invirtiendo un montón de tiempo en nuestra cultura y tecnología para crear un juego que seguirá creciendo. Hay un vacío en el mercado de este tipo de juegos tontos y sociales. Creemos que el juego va a triunfar por su naturaleza visual y colectiva. Simplemente, es divertido". Mostramos nuestro acuerdo mientras nos lanzamos de un cañón de forma ilustrativa ante las carcajadas de sorpresa de nuestros nuevos amigos franceses. ■

Rock-ola

Los desarrolladores saben que los mejores momentos de *Sea of Thieves* surgen de los jugadores que, gracias a la libertad de acción, llevan a cabo ideas descabelladas. El productor Joe Neate recuerda el caso de un jugador dando golpes con su pala en el suelo rítmicamente en una sesión espontánea de improvisación musical pirata.
"Joe fue el que lo introdujo de nuevo en Rare y ahora todos lo hacemos", añade la diseñadora senior Shelley Preston. Otro miembro del equipo descubrió que mover una gran espada desde el puesto de vigía le daba un impulso extra para tirarse al agua. Rare no quiere prescindir de esos divertidos problemillas técnicos del juego, siempre y cuando las consecuencias no sean exageradas (los supersaltos colectivos se han prohibido durante los disparos de hombre bala para evitar vuelos interminables por el mapa). Ponerse encima de los tiburones y surfearlos también ha caído: "Demasiados nervios", admite Neate.


PS4 Pro


2K



HYPE

SKULL & BONES

Ubisoft Singapur parte a surcar los mares

Desarrollador Ubisoft Singapur
Editor Ubisoft
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Singapur
Lanzamiento 2018



En el modo multijugador, los gritos inspirados en el contexto y los personajes animados de la tripulación sirven para señalar los hechos más importantes.

Una cosa es darle un toque pirata a un juego de combate vehicular, y otra muy distinta es fomentar la interacción entre jugadores para evocar esa fantasía sobre la marcha o usar el tema para sugerir estrategias con aplicaciones competitivas de verdad. El punto fuerte de *Skull & Bones* no es que sea un simulador multijugador de batallas de barcos piratas, es que solo podría ser un simulador multijugador de batallas de barcos piratas.

A cualquiera que haya jugado a *Assassin's Creed III*, *Black Flag* o *Rogue* le resultarán familiares sus reglas (Ubisoft Singapur se encargó de la parte de las batallas navales en esos juegos y toda esa experiencia se nota). "Lo que vi fue una gran jugabilidad en su base que abordaba la fantasía del poder y el combate naval", nos cuenta **Justin Farren**, el director creativo que se unió a Ubisoft Singapur como productor de cierre de *Black Flag*. "Las secuencias lineales de *AC III* propiciaban algo más grande".

Los enormes buques de guerra de la gran época de la navegación a vela se controlan desde la perspectiva de la espalda del capitán, con el timón a la izquierda y la cámara a la derecha. Las armas que elijas dependerán de dónde esté tu objetivo: puedes atacar a tus enemigos a babor o estribor, o disparar los cañones y las armas especiales de popa o proa. La velocidad quedará determinada por tu habilidad para plegar y desplegar las velas en intervalos, que a su vez se verán afectadas por la dirección y la velocidad del viento. Las zonas delimitadas del océano Índico en las que se protagonizarán las batallas de tipo multijugador contarán con patrones fijos de viento, por lo que aprender a aprovecharse de este aspecto es tan importante como aprender la geografía de cada zona.



Hay mucha más variedad en las naves que en el juego de *Assassin's Creed* en el que se introdujeron estas mecánicas. La diferencia entre una fragata y un balandro es bastante considerable, tanto en la forma de manejarse como en los golpes que pueden soportar. A grandes rasgos, los arquetipos de barcos sustituyen a los tipos de personajes: hay tanques, tiradores y atacantes de corta distancia, aunque la naturaleza de los combates navales cambia la forma en la que se perciben estos papeles (tal y como debería ser).



Justin Farren, director creativo

"Nos hemos inspirado en arquetipos tradicionales de RPG que la gente pueda entender (saben lo que es un tanque, lo que es un curandero y lo que es un atacante) y nos hemos planteado si esto tendría sentido en nuestro mundo", comenta Farren. "Lo que hemos descubierto es que hay un montón de barcos que tienen un rol similar y que los piratas eran muy flexibles a la hora de modificar sus barcos para mejorar sus aptitudes depredadoras".

Estos son máquinas de guerra grandes y lentas que se encuentran en un océano relativamente tranquilo y sin muchos sitios para resguardarse (a excepción de otros barcos). La comunicación, la destreza y conocer bien el viento son necesarios para coordinarte con tus aliados y tender juntos una trampa a vuestros enemigos, planificar ataques letales y proteger a otra naves vulnerables. El nivel en cuanto a destreza es muy alto, lo que supone una buena señal sobre el futuro competitivo de *Skull & Bones* y es el resultado de la evolución de un conjunto de sistemas que empezó como un extra de campaña individual. La transición al modo multijugador fue buena, según Farren, gracias a las simulaciones: "En nuestro juego, se respetan totalmente las leyes de la física: desde el océano hasta las balas de cañón. Para poder interpretar todo ese tipo de cosas en tiempo real en un espacio compartido con otros jugadores, vas a tener que meterte de lleno en el juego".



En el modo "Caza del botín", dos equipos de piratas se unen en un convoy de barcos mercantes controlados por IA. Como os podéis imaginar, al destruirlos se liberan botines que se almacenan en el cargamento del jugador que los recoge. Los jugadores que se hundan pierden una parte del botín cuando mueren, pero pueden regenerarse y reclamarla (hasta cierto punto). Al final de una partida, hacen su aparición los poderosos cazadores de piratas controlados por IA y empiezan a atacar de forma indiscriminada a ambos equipos, que deben dirigirse a toda prisa a una zona de escape compartida, perdiendo su capacidad de regenerarse si mueren. El equipo ganador es el que consigue una mayor parte del botín. Da igual el número de barcos mercantes que ataque el equipo, lo único que cuenta es quién consigue escapar.

Las posibles formas en las que cada equipo resuelve ese problema estratégico no están fijadas. En nuestra demo, una primera partida bastante desigual termina con una deshonrosa derrota cuando nuestro contrincante ordena a cuatro naves que abran fuego mientras una quinta, una fragata con un gran blindaje, se centra en saquear el convoy mercante. Aunque nos defendemos en la batalla, no somos capaces de atrapar a la fragata antes de que escape con una enorme cantidad de oro. Mucho más de lo que podíamos haber conseguido nosotros incluso si todos hubiésemos sobrevivido, que no es el caso. Esta estrategia de «cuatro protegen a uno», si se nos permite usar la terminología MOBA, es de una eficacia devastadora.

Aunque también tiene sus puntos débiles. Por ejemplo, nuestro rival intenta la misma estrategia en la segunda partida y, al principio, los resultados son parecidos, los cazadores de piratas llegan con otra fragata repleta de oro. Esta vez, sin embargo, nues-

Skull & Bones **tiene su origen en la adaptación multijugador uno contra uno de** ***Assassin's Creed IV: Black Flag*** **de 2013**



1. Si dejas pulsado el botón, podrás ver el mar desde el puesto de vigía y marcar barcos para ayudar a tus aliados.
2.El mal tiempo y las olas afectan a la efectividad de tus cañones, así que calcular bien los ataques es crucial.
3.Algunos barcos son mejores para las embestidas y los abordajes que otros, pero destrozar embarcaciones en grupo es siempre una opción que favorece a los jugadores que sepan por dónde sopla el viento.
4.Para que una persecución termine en triunfo, usa las balas encadenadas y otras armas para dañar las velas y ralentizar a tus enemigos.

tro equipo se ha comunicado mejor y nos hemos cambiado a un balandro rápido, aunque ligeramente blindado. Gracias a nuestros nuevos cañones y morteros de larga distancia, hemos podido acabar con el blindaje de babor de la fragata, suficiente para hacer una entrada triunfal a toda vela y empezar el abordaje. A diferencia de los combates navales de *Assassin's Creed*, aquí no hay combates cuerpo a cuerpo. El abordaje es más bien un movimiento final contra un rival vulnerable, una especie de cinemática corta. Esto es decisivo, ya que no solo destruye a tu enemigo, sino que también le roba su oro.

De repente, la preciada fragata pasa a ser un gran lastre estratégico y nuestro balandro se convierte en el barco más valioso de la zona. Sabiendo que no pueden ganar a menos que acaben con nosotros, el resto de barcos enemigos cambia de dirección en un intento de bloquear nuestra salida. Un compañero del equipo de una fragata avista una oportunidad, se adelanta y coloca su nave entre nuestro balandro y el equipo enemigo, bloqueando físicamente la primera salva de disparos de los cañones. Después, viran con fuerza hacia la línea enemiga, chocándose contra el barco principal y peleándose con el resto durante el tiempo suficiente para que podamos escapar y que nuestro equipo gane la partida. Es un momento de euforia, el tipo de victoria contra todo pronóstico que permiten los mejores juegos de modo multijugador en equipo. El resultado proviene de las decisiones estratégicas de los dos equipos y no del azar. Si nuestros rivales hubiesen decidido repartir el tesoro entre todos sus barcos, la situación hubiese cambiado mucho.

"Queríamos darle a los jugadores la oportunidad de volver", dice Farren. "Queríamos que pensasen que si trabajaban juntos al principio, podrían marcar el ritmo de la partida, pero que si se equivocaban, tuviesen la posibilidad de regresar. No podemos pretender convertir esto en un deporte electrónico, pero sí podemos tomar buenas decisiones para que sea competitivo".

Ubisoft Singapur no está dando muchos detalles sobre la estructura más general de *Skull & Bones*, que ampliará los principios de las partidas competitivas en unos terrenos de caza mucho más grandes y flexibles. La "Caza del botín", sin embargo, se ha diseñado para que sea un microcosmos de la mitad del juego de mundo abierto. "El modo refleja el modelo de mundo", comenta Farren, "que consiste en que los piratas quieren conseguir botines, por lo que buscan rutas comerciales y cuando llegan descubren que no hay suficiente botín para todos, así que se pelean entre sí. Así es como funciona este mundo". ■

Estás hecho un kraken

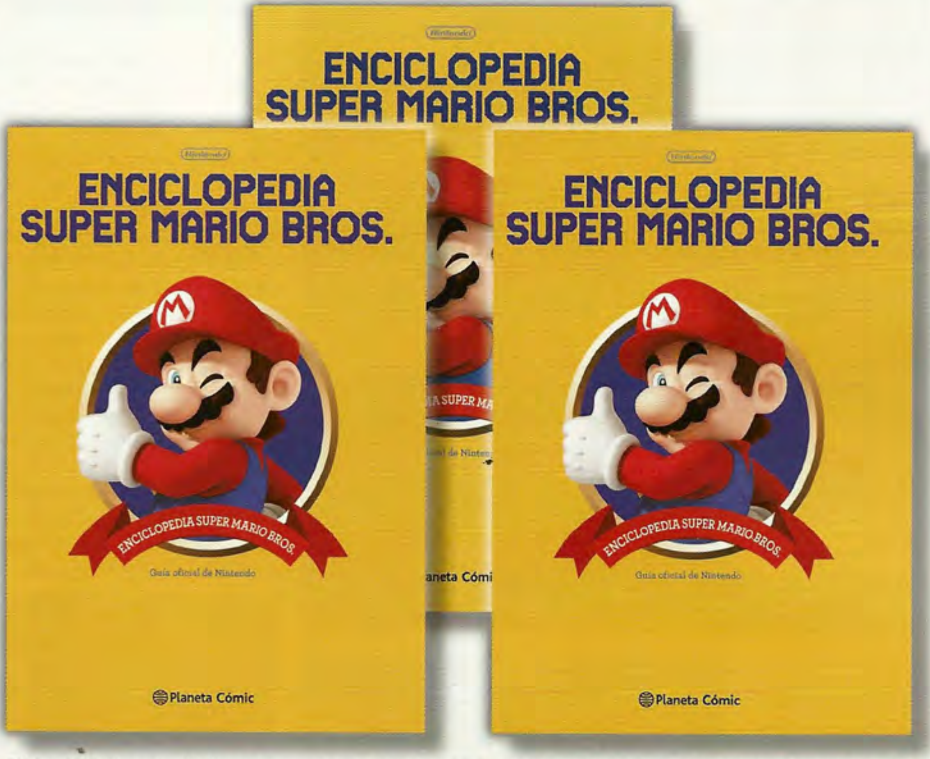
Con lo que le gustan a Ubisoft las franquicias, es raro que *Skull & Bones* esté registrado como un título nuevo. Las razones que ha dado Ubisoft Singapur son que en este nuevo marco el estudio ha podido introducir ideas que no tenían cabida en *Assassin's Creed*, en concreto la parte de las criaturas mitológicas, que aparecen al final del tráiler de presentación del juego y cuyo papel en *Skull & Bones* aún no se ha revelado. La presentación relativamente realista del juego se equilibra con la idea de que las supersticiones de los marineros hoy en día se basan en hechos reales: había krakens al acecho para atacar barcos aislados. El no estar ligado a *AC* también le ha dado al equipo la libertad de replantearse personajes concretos. Una figura con barba negra emerge de entre el grupo de piratas al principio del juego, los antagonistas de la IA del juego.

CONCURSO EDGE

GANA UNA DE LAS TRES ENCICLOPEDIAS SUPER MARIO BROS. POR GENTILEZA DE PLANETA CÓMIC

Contesta a estas tres preguntas y demuestra que eres todo un experto:

1 - ¿En qué juego de la saga apareció Yoshi por primera vez?
2 - ¿En qué lugar se desarrolla *Super Mario Sunshine*?
3 - ¿En qué año debutó Mario?



Para poder participar, envíanos un e-mail con el asunto: "CONCURSO EDGE nº 2" a la dirección redaccion@revistaedge.com con la siguiente información:
1 - Las respuestas a las tres preguntas que planteamos y esta página escaneada/fotografiada.
2 - Nombre, apellidos y dirección completa para poder enviarte el regalo en caso de que ganes.
3 - Tu nº de DNI si eres mayor de edad. Si eres menor, una autorización del padre/madre/tutor con el nombre completo y su DNI.

CONDICIONES DEL CONCURSO Los tres primeros correos electrónicos que recibamos con las respuestas correctas serán los ganadores. Sus nombres se darán a conocer en el número 3 de nuestra revista.
Se comunica al concursante, padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en un concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑ, S.A., podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del concursante, padre/madre/tutor con los datos del interesado.

HYPE

Desarrollador/editor Bandai Namco Entertainment
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Japón
Lanzamiento 2018

CODE VEIN

El equipo God Eater le da la bienvenida al género Souls



Hermanos de sangre

De todas las modificaciones mecánicas del patrón de *Dark Souls*, es en la historia donde los desarrolladores de *Code Vein* piensan que pueden despegarse más de la fórmula de FromSoftware. "Se nos da bien la narrativa y el desarrollo de personajes", dice Hiroshi Yoshimura. "Confiamos en que podemos crear algo más que solo un homenaje a *Dark Souls*". Claramente, el sistema Buddy juega un papel importantísimo. Al jugador se le da la opción de elegir qué compañero llevar a la batalla, y cuanto más tiempo pase con ese compañero, más fuerte será el lazo que les una. Eso, por encima de todo, debería darle al jugador más ganas de volver a jugar, dentro de un género en el que es imposible resistirse a ello.

Qué vergüenza. Imagina que tienes problemas a la hora de derrotar a un jefe de *Dark Souls*. A veces, te falta poco para conseguirlo, y cuando te derrota, te da la sensación de que poco a poco aprendes del combate y que estás más cerca de la victoria. Otras veces, haces un combate nefasto y te dejas en ridículo. Imagínate que es una de esas veces en las que te deja más en ridículo que otra cosa. E imagina que estás jugando en el edificio en el que se creó *Dark Souls*, bajo la atenta mirada del productor y del director del juego. Cuando nuestro personaje vuelve a irse al otro barrio, deseas que la tierra se abra y te trague a ti también.

Dark Souls obviamente corre por las venas de *Code Vein*. No es el primer videojuego que toma prestado el patrón de avanzar por mazmorras de FromSoftware, pero es difícil que un creador de videojuegos hable abiertamente de sus inspiraciones. Para los desarrolladores también es inusual decir hasta qué punto les ha sido complicado adaptarse a un género que no existía, y mucho menos en este grado, hace una década.

El sistema Buddy te permite adentrarte en la batalla con un compañero IA que lucha junto a ti y te anima

"Dentro de este género, el diseño del juego se hace bajo la premisa de que el director va a perder", afirma **Hiroshi Yoshimura**, director del videojuego. "Antes, en la época de la Famicom, era normal que los jugadores perdieran. Pero ya no es así, ahora se suele ser generoso con los jugadores. Esto es nuevo para nosotros. ¿Cómo y cuándo podemos hacerlo? Nos es complicado encontrar el punto medio. Cuando el jugador pierde, queremos que sienta que es culpa suya, pero también que ha aprendido algo, y por eso lo quieren intentar otra vez. Eso es lo que le queremos transmitir al jugador".

La solución a ese puzle no tiene nada que ver con reducir la fuerza del enemigo, la batalla contra el jefe es absolutamente brutal (¡incluso Yoshimura tuvo que intentarlo un par de veces!), y en la zona anterior, hay enemigos normales en grupos, y son también fuertes. Sin embargo, Yoshimura y su equipo han optado por darle al jugador una gran selección de herramientas personalizables, y con eso, la sensación de que la victoria podría estar a solo unos ajustes.

Lo más destacado de esas herramientas es el sistema Buddy, que te permite adentrarte en la batalla con un compañero de la IA que lucha junto a ti, te anima (y en el caso de nuestra compañera, Mia, con un toque sarcástico y descarado), e incluso te da pistas de tesoros y te aconseja estrategias que podrían serte de ayuda en batallas importantes. En dichas batallas importantes, los compañeros PNJ están entre la espada y la pared: están en una búsqueda de equilibrio por parte del creador, es decir, no son muy efectivos, ni inútiles, y también están por estar.



Los jefes son horribles, y según nuestra experiencia, también bastante fuertes. Esa es una de las maneras de equilibrar la habilidad de revivir, o eso creemos.











4. No será el juego más bonito al que juegues en 2018, pero no carece precisamente de atmósfera.
5. Aunque el sistema Buddy es un componente clave del juego, también podrás invocar ayuda en línea.

Pero Mia es una buena luchadora, y cuando tengamos problemas contra un jefe, nos revivirá cuando pensemos que ya habíamos muerto.

Aunque es cierto que parece desequilibrado, y se siente así cuando te reviven una y otra vez, cuatro veces durante una sola batalla. Pero hay equilibrio en esto. El poder de revivir es un regalo, una habilidad entre otras ocho que tienen tiempo de enfriamiento y que tú también puedes usar cuando tu compañero cae en la batalla. Sin embargo, al hacerlo, tus PV se reducirán y las pociones son algo extremadamente limitado.

Otros regalos potenciarán tu defensa o tu fuerza, dispararán proyectiles o mejorarán algunos elementos. Pero, repito, es un sistema poderoso que está inteligentemente balanceado: además de hacer malabares con los tiempos de enfriamiento, tendrás que tener el maná necesario para usarlos. Podrás recuperarte al atacar, y también puedes aumentar tu capacidad máxima si bloqueas un ataque, o si lanzas uno lento pero poderoso que robe vida.

En definitiva, si esto se combina con la posibilidad de cambiar las especificaciones de tu personaje en cualquier momento, todas las veces que quieras, el hecho de ser derrotado no dolerá tanto, ya que el jugador sabe que tiene en sus manos un montón de herramientas con las que poner la situación a su favor. Aunque eso en una versión de prueba no sirve de nada. Nuestros espectadores intentan animarnos lo mejor que pueden: por un lado, **Keita Iizuka**, su productor, alaba nuestro aguante, mientras que Yoshimura murmura "bien" cada vez que conseguimos evitar un ataque del jefe. Aun así, no lo conseguimos, pero no pasa nada. Lo que hemos visto aquí es más que suficiente para asegurarnos de que volveremos. ■



1. En nuestra versión de prueba, las armas no las conseguimos al derrotar monstruos, sino al abrir cofres alejados del camino. Aunque estaban bien custodiados.
2. Mia es una de los PNJ que te acompañarán en el viaje a través de este misterioso y vampírico mundo.
3. Aunque el sistema *Buddy* es un componente clave del juego, también podrás invocar ayuda en línea.

H | Y
P | E

Desarrollador Quantic Dream
Editor Sony Interactive Entertainment
Plataforma PS4
Lanzamiento 2018

DETROIT: BECOME HUMAN

La rebelión de las máquinas

Por Marina Amores

En 2012, un año y medio antes del estreno oficial de *Beyond: Dos Almas*, David Cage y Quantic Dream presentaron durante la GDC un cortometraje realizado íntegramente con el potencial gráfico de PlayStation 3. Bajo el nombre de *Kara*, el cortometraje nos presentaba a una androide creada para servir que tomaba consciencia de su existencia y de sus emociones. Se trataba además de una animación basada en el registro en tiempo real de los gestos de cuerpo, cara y voz de personajes reales, una técnica ya vista para *Beyond: Dos Almas* y con la que han vuelto a repetir en *Detroit: Become Human*, su próximo título.

Presentado en 2015, Detroit confirmó hace dos años que *Kara* formaba parte de un nuevo proyecto del estudio fundado por David Cage. Aún sin fecha de lanzamiento confirmada, *Detroit: Become Human* promete mucho no solo a nivel narrativo, sino también en su aspecto técnico, con unos gráficos ultrarrealistas y unos personajes con expresiones faciales impecables gracias a la técnica de la captura de movimiento con actores. Ambientado en un futuro relativamente cercano en el que conviven de una forma muy tensa humanos y androides, estos últimos con casi la misma apariencia de sus creadores y amos, el nuevo título de Cage nos hará preguntarnos en todo momento qué significa ser humanos.



"¿Qué pasa cuando estos androides, creados para servir a humanos, empiezan a sentir, emocionarse o a tomar decisiones? Es cuando empezamos a tener conflictos, dilemas morales. Si, al igual que los humanos, las máquinas también sienten, se emocionan y piensan, puede que haya momentos en los que duden a la hora de recibir una orden si piensan que no es correcto hacerlo", nos explica **Mario Ballesteros**, Product Manager de PlayStation España, sobre la premisa inicial de *Detroit*. A través de tres personajes androides jugables -Kara, Connor y Markus- totalmente distintos en personalidad y con historias muy diferentes, como jugadores decidiremos hasta qué punto, como androides, estamos dispuestos a llegar, al margen o no de la humanidad.



Técnicamente, este título, por la lógica evolución, estará por encima de obras maestras de Cage como *Heavy Rain* y *Beyond: Dos Almas*.

Lleno de dilemas morales, *Detroit: Become Human* tratará, ante todo, de decisiones que, como ya nos tiene acostumbrados David Cage, desencadenarán unas consecuencias u otras, esta vez llevadas al límite respecto a entregas anteriores. Prueba de ello es la demo a la que pudimos jugar durante la pasada Barcelona Games World -la misma, eso sí, mostrada ya en el E3-, donde pudimos comprobar la gran cantidad de variables y consecuencias disponibles para un mismo acto, dependiendo hasta de las acciones más pequeñas y de las diferentes opciones de diálogo, también subordinadas a nuestros actos.

Connor, un androide creado específicamente para trabajar en el departamento de policía, es en este caso el personaje con el que pudimos llevarnos las primeras impresiones de *Detroit*. Descrito como frío, calculador y analítico, el androide, inicialmente al servicio de los humanos, se dedica a capturar a "descarriados", androides que han quebrado su programación, abandonado a sus dueños o que se han convertido en delincuentes. En el caso que nos atañe, empezamos nuestra misión en la vivienda







de una familia de humanos con el objetivo de salvar a una niña, rehén de un androide que sirve en su casa y que acaba de rebelarse contra sus dueños.

Para cumplir nuestro objetivo con las máximas garantías posibles -esto es, salvar a la niña a toda costa-, tendremos que analizar toda la casa para recopilar la máxima información posible de cara a nuestro encuentro final con el otro androide. A medida que analicemos objetos y estudiemos el contexto, las probabilidades de éxito irán aumentando en tiempo real; lo mismo con los diálogos que llevemos a cabo, donde la familia de la niña no tendrá reparo en mostrar su disgusto al ver que el encargado de salvarla es un androide.

En este caso, dispondremos de las habilidades analíticas del androide policía para estudiar la escena mejor. Por ejemplo, con solo visualizar un cadáver y analizando las heridas por partes, podremos reconstruir los hechos como en una película y tener control del tiempo -avanzando hacia delante y hacia atrás- de esa escena en 360 grados. Pese al atractivo de esta mecánica y su uso como información directa que luego podemos utilizar en diálogos, hay que apuntar que se hace algo tediosa la examinación de cada parte del cuerpo u objeto para reconstruir hechos cuando ya llevamos unos cuantos.

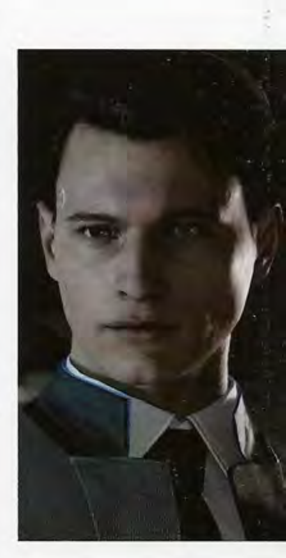
Por otra parte, cabe destacar una gran mejora tecnológica respecto a *Heavy Rain* y *Beyond: Dos Almas*, no solo por el evidente salto de generación en cuanto a plataforma, sino también por la gran fluidez de transición que se ha conseguido entre juego y cinemática, siendo esta prácticamente imperceptible. En relación directa al avance tecnológico aprovechado, y como ya adelantábamos antes, también es digno de mención el trabajo puesto en las animaciones, especialmente las faciales de los personajes, cabales en un juego donde las emociones son protagonistas. Siguiendo el trabajo de captura de movimiento ya visto en *Beyond*, *Detroit* contará con miles de animaciones distintas con un aspecto ultrarrealista gracias también a la labor de los actores que hay detrás de estos personajes (Valorie Curry para Kara, Bryan Dechart para Connor y Jesse Williams para Markus, entre los principales).



El excepcional trabajo en la expresividad, tanto de humanos como de androides, resulta fundamental para confeccionar la atmósfera que rodea al título.

Para acabar con el tema de las emociones, hay un detalle también clave en el juego, y es el círculo con luz colocado en la sien de los androides -de momento, por lo enseñado en demos y tráileres, visible en todos los androides menos en Markus-, que no solo sirve para que el jugador distinga de un primer vistazo a humanos de androides, sino que permite conocer su estado de ánimo. De esta manera veremos el color azul en momentos de tranquilidad, amarillo como sinónimo de una situación tensa y rojo para mostrar enfado.

En definitiva, las expectativas ante lo visto y lo jugado respecto a *Detroit: Become Human* son muy altas y lo convierten en uno de los títulos más esperados de 2018. El salto tanto cualitativo como cuantitativo de *Detroit* respecto a sus anteriores juegos queda patente y este nuevo contexto de ciencia ficción con una guerra entre máquinas y humanos supone una premisa muy potente para sacar el máximo partido de ese sello de David Cage en cuanto a toma de decisiones y moralidad. ■



H | Y
P | E

LOST SPHEAR

Desarrollador Tokyo RPG Factory
Editor Square Enix
Formato PC, PS4, Switch
Origen Japón
Lanzamiento 23 de enero

El sucesor espiritual de *I Am Setsuna* reta al jugador y a su pasado

Las amargas ventiscas del JPRG *I Am Setsuna* fueron duras, aunque sus batallas no tanto.

Los jugadores se dieron cuenta de que algunas poderosas habilidades y ciertas combinaciones tumbaban a los enemigos en cuestión de segundos. Pero, como guiño melancólico a los viejos tiempos de *Chrono Trigger* y *Final Fantasy VI*, entre otros, se hizo un hueco gracias a su encanto.

Tokyo RPG Factory hace un homenaje a los grandes videojuegos con algo similar, pero también quiere darle un toque fresco a esa nostalgia. Aunque en *I Am Setsuna* se modificó levemente el sistema de batalla de tiempo activo popularizado por *Chrono Trigger*, en *Lost Sphear* se ha cambiado de manera más significativa: puedes mover a los miembros del equipo por el campo de batalla, lo que añade un toque distinto a la hora de pensar tácticas. Cuando nuestro equipo se encuentra con un nido de mories en un bosque cercano, pensamos tanto en las posiciones como en las combinaciones de ataques. Podríamos, por ejemplo, mandar a nuestra chica con guantes, Lumina, a la línea de fondo para que golpee a todos esos pajarracos verdes enfadados con un ataque. Por otro lado, la ballesta de Locke requiere un poco de geometría básica: si lo movemos a la parte superior de la pantalla, tendremos a cuatro enemigos en nuestra línea de fuego. Además de esto, los ataques básicos se pueden potenciar: a veces, los ataques normales recorren más cuadrados de lo que sus indicadores marcan. Al unir esto con el nuevo rango de movimiento a tiempo real, sacaremos más partido y rendimiento que nunca a este sistema de combate.



Mientras que en *I Am Setsuna* solo tendrías que esperar a que los enemigos se movieran por su cuenta, las constantes evaluaciones de los campos de batalla cambiantes de *Lost Sphear* te obligan a moverte y acercarte a los enemigos. Es como jugar una partida de bolos, pero algo más estresante: les bajas la defensa con la habilidad de Kanata y luego derribas a unos cuantos con un ataque bien situado. Incluso el encuentro inicial con un mory es algo tenso, ya que estas molestias con alas golpean con fuerza. Por suerte, el sistema Momentum de *I am Setsuna* nos echa una mano al potenciar el daño cuando tocas un botón en el momento adecuado antes de lanzar el ataque. También aparecen aplicaciones liberales e irrelevantes con el toque Setsuna. Sin olvidarnos de nuestra joven señorita.

Aunque la continuación del espíritu de *Setsuna* es bienvenido, si no se trata de su historia. Explorar la ciudad natal de Kanata, Elgarthe, es una delicia: su iluminación delicada y las lluvias de hojas otoñales despiertan un sentimiento más melancólico que la isla nevada de *Setsuna*.

Hay un cambio en el aire. Sin embargo, el pueblo está lleno de vida y pequeñas historias: el querido posadero, un niño enseñándole trucos a su perro, un marido holgazán que pasa demasiadas horas en la sauna para huir de sus suegros. Una campana gigante advierte a los ciudadanos cuando atacan los monstruos, y unos perros con nombres simpáticos juegan en las calles. Sin embargo, Elgarthe y sus habitantes pronto desaparecerán, y algunas partes de este mundo caerán en un vacío blanco. Solo Kanata, nuestro héroe, podrá devolver las partes olvidadas del mundo al usar los fragmentos de memoria que conseguirá al combatir con enemigos.

Lo malo del combate flexible de *Lost Sphear* es que los enemigos son más astu-



Kanata, el héroe con el pañuelo en el cuello, acompañado de la luchadora Lumina, Locke, un idiota adorable (al que sacaremos de un lago en el tutorial de pesca) y el misterioso Van, de pelo plateado.

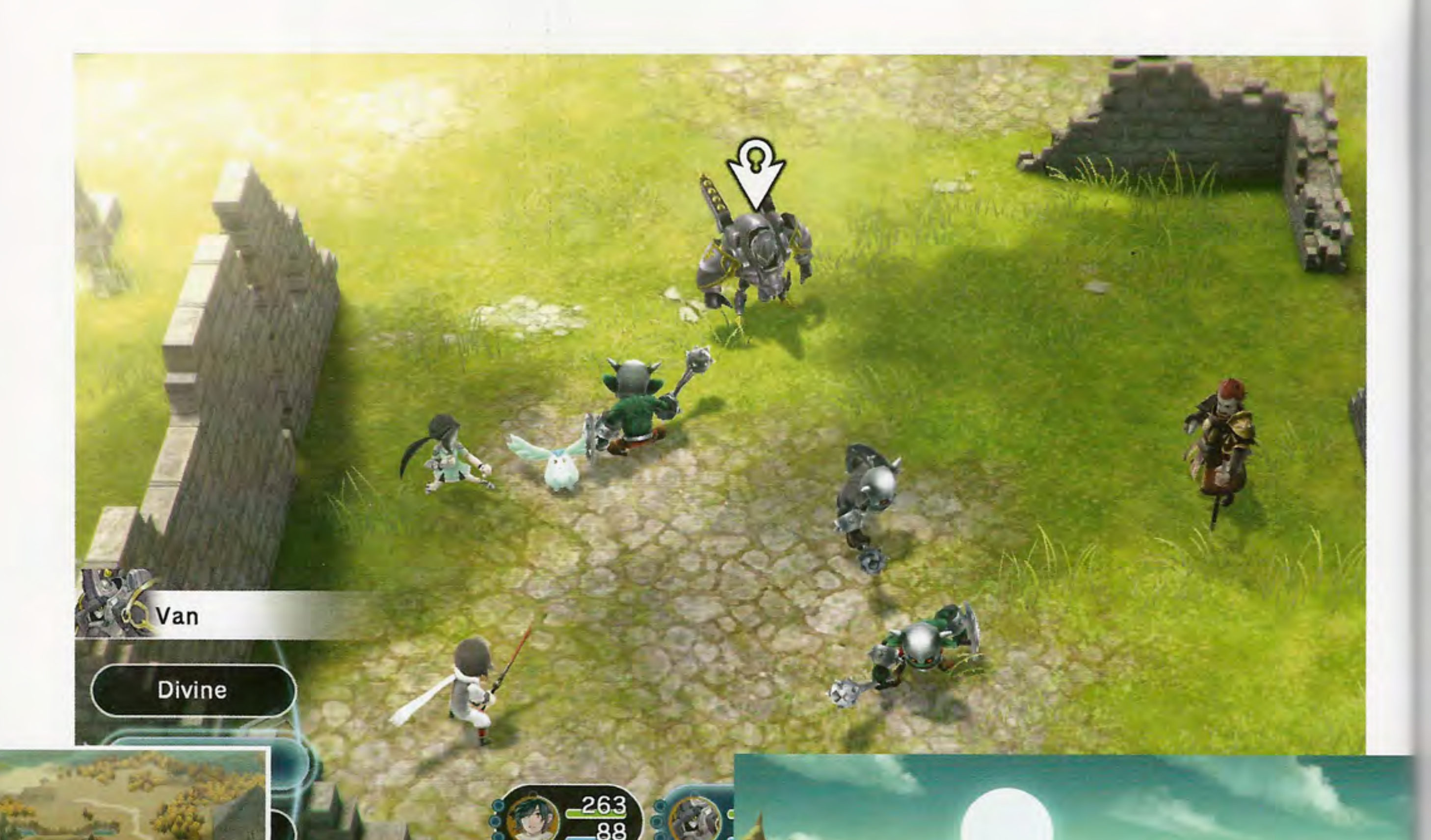


tos y si te colocas mal, se aprovecharán de ello. La batalla contra la guerrera con arco, Sherra, y sus dos guardas (que son como dos gorilas), será devastadora aunque estés al nivel 18.

Cuando movemos inconscientemente a nuestros personajes a una zona más cercana, Sherra nos lanza una flecha cautivadora que embruja a tres personajes de nuestro equipo. El pobre Van queda fuera de combate y, poco después, reiniciamos el mismo. En nuestro siguiente intento, ponemos algo más de distancia y golpeamos a los tres enemigos con ataques de rango largo siempre que podemos (Kanata tiene una habilidad de área que puede bajar la defensa de varios enemigos: esencial), y separamos a nuestros héroes. Una formación dispersa, aunque es poco útil para las curaciones en área. La cosa está tensa, la toma de decisiones rápida no siempre es correcta y aquí, al menos, no hay un ataque muy poderoso del que depender.

Aunque suponemos que hay trajes meca, grandes montones de metal que chocan y convierten a tus adorables guerreros en terroríficos robots sobrealimentados. Pero los vulcotrajes (*Vulcosuits*) están más equilibrados de lo que parece.

Si pulsamos el botón superior izquierdo, convertiremos a un personaje o a todo el equipo en un meca, y cada uno tendrá un conjunto poderoso y diferente de ataques y habilidades. Los que tienen mayor defensa son una buena opción a la que retirar a los personajes heridos. Los problemas de equilibrio de potencial se solucionan con un medidor de vulcopuntos: usar los trajes y las habilidades en combate agotará rápidamente la carga del equipo. Siempre que los objetos que sirvan para cargar el medidor no abunden en exceso, ▶



Charlas alegres

El nuevo chat de equipo promete darle un poco de color al viaje por las tierras de *Lost Sphear*. Si pulsamos el botón superior derecho, haremos una reunión espontánea con los miembros del equipo. Esta función es, en parte, una ayuda para los jugadores que no recuerden lo que tenían que hacer. Al activarla, Kanata dirá el objetivo actual o señalará la nueva zona que tienen que explorar. Pero también sirve para conocer el pasado de los compañeros, sus motivaciones y otros detalles. Lumina termina la presentación de esta herramienta con una recomendación: "Vamos a charlar de vez en cuando".

esta opción mecánica es algo a tener en cuenta en la estrategia de combate de *Lost Sphear*. Ponerle a un personaje un traje y mantenerlo cerca de los enemigos para que se lleve los golpes funciona bien.

Además, aprendimos rápidamente los beneficios de transformar a un solo personaje, con una habilidad específica, en ciertos momentos de las batallas difíciles, y así ahorrar puntos del medidor. Aunque acostumbrarse a pensar rápido y planear por adelantado llevará algo más de tiempo. También hay razones por las que meterse en un vulcotraje durante la exploración: los puntos del medidor se pueden gastar para potenciar el cohete del equipo al pasar por ciertas zonas y saltarnos así los encuentros con los enemigos, además de darnos ese empujón adicional para pasar algunos obstáculos del camino. Sin embargo, la historia está un poco apagada. En nuestra versión de prueba, al menos, nunca nos explican por qué Kanata y sus amigos pueden convertirse en robots como si fuera lo más normal del mundo, pero sigue siendo mejor que esos eventos de elecciones morales. Aunque han reconocido quitar estos eventos del juego completo, elegir guardar o usar algunos soldados que has derrotado previamente es un poco aburrido.

Dejando de lado la renovación del combate y la melancolía de los mecas, *Lost Sphear* nos es familiar. Pero, tal y como su nombre indica, Tokyo RPG Factory es un estudio que, a sabiendas, se ha hecho un hueco gracias a la nostalgia, y según hemos comprobado, han hecho un trabajo excelente. *Lost Sphear* pisa fuerte dentro del estilo retro y calmado de los JRPG, en un mercado lleno de acción. Es un producto con los éxitos y errores de *Setsuna*: un espíritu clásico que nos dice que no deberíamos olvidar el pasado, para no olvidar lo que lo hace tan especial. ■

ARRIBA Al tener solo un personaje en un vulcotraje, conservarás VP (vulcopuntos). Esto puede ser una buena táctica de defensa si uno de los miembros del equipo tiene poca vida.
DERECHA Van realiza su ataque básico con un láser a larga distancia. En esta zona, te sugerimos que lo muevas a la parte inferior de la pantalla antes de disparar a los cuatro enemigos de la derecha.



HYPE

Desarrollador Lince Works
Plataforma PC, Xbox One y PS4
Lanzamiento Primer trimestre 2018

ARAGAMI: NIGHTFALL

Por Marina Amores

No cabe duda de que *Aragami* fue una de las gratas sorpresas de 2016 dentro del desarrollo nacional, no solo por la buena acogida de las críticas, sino también por la respuesta del público en cuanto a ventas. Originalmente anunciado años atrás bajo el nombre de *Twin Souls: The Path of Shadows*, *Aragami* es el resultado de años de trabajo a partir de una demo creada como proyecto de final de Máster. El equipo barcelonés de Lince Works, formado inicialmente por tres estudiantes, lanzaba hace justo un año *Aragami*, su primer juego independiente.

Para quienes no conozcan *Aragami*, estamos hablando de un título de sigilo de corte clásico en tercera persona ambientado en el Japón feudal. Con una gran inspiración recogida de clásicos del sigilo como la saga *Tenchu*, o títulos más actuales como *Mark of the Ninja* y *Dishonored*, en *Aragami* jugamos como un espíritu con habilidades sobrenaturales e invocado para tareas de venganza por Yamiko, una noble de la ciudad sagrada de Kyûryu, ahora prisionera por el ejército Kaiho. Al contrario de lo que nos sugiere nuestro imaginario occidental, en *Aragami* las sombras no son sinónimo de algo negativo o malo, sino todo lo contrario. Mientras que nuestro sombrío personaje las utiliza tanto de medio para moverse como fuente de sus poderes, nuestros enemigos manipulan la luz.

"Detectamos un agujero en el mercado, puesto que hacía tiempo que no veíamos ningún juego de ninjas, y menos con la estética cell shading que usamos; lo mismo con el tema del uso de las sombras, que es algo que casi no se había visto en videojuegos", explica **Álvaro Muñoz**, cofundador de Lince Works. Tras un año, ahora anuncia su gran DLC bajo el nombre de *Nightfall*. "Hemos tenido la suerte de que *Aragami* ha vendido lo suficiente como para financiar como mínimo una tercera parte", confiesa.

"Entre *Aragami* y el siguiente proyecto se decidió realizar un DLC", aclara el desarrollador. *Aragami: Nightfall* presenta una historia completamente nueva que actúa de precuela respecto al juego principal, manteniendo el gameplay original con algunos cambios, como los poderes especiales. Formado por cuatro niveles que se traducen también en otros tantos escenarios, *Nightfall* plantea un tono distinto en cada misión, una forma de contrarrestar la monotonía que los desarrolladores reconocen respecto a las misiones del juego principal. Desde conseguir información en determinados puntos, pasando por perseguir a alguien, infiltraciones en edificios, hasta objetivos con límite de tiempo.

En cuanto a la historia, en esta precuela veremos cómo Hiro y Shinobu, los dos personajes jugables y últimos secuaces vivos de Yamiko, intentarán despertarla de su estado de coma. Se trata, tanto por historia como por gameplay, de "un DLC totalmente pensado para los que ya hayan jugado a *Aragami*, aquellos que hayan disfrutado del juego base y quieran más", afirma Álvaro. En este sentido, sus desarrolladores reconocen que, por dificultad, este DLC planteará a los jugadores un reto mucho mayor que el juego principal, y que *Nightfall* rellenará huecos de la trama principal. Todo esto, con tres nuevos poderes y en un entorno de nieve.

Tal y como plantea **David León**, cofundador de Lince Works, en *Aragami* la historia se va contando de manera muy irregular mediante flashbacks, conversaciones y detalles en el mundo, dejando muchas preguntas sin responder. "*Aragami: Nightfall* supone un prólogo en toda regla que solventa muchas de las incógnitas que los jugadores encontraron en Aragami", explica.

La rejugabilidad está también garantizada para aquellos más perfeccionistas gracias no solo a la inclusión de un modo cooperativo – con los ya citados Hiro y Shinobu- y la opción de pasarse los cuatro niveles con ambos personajes, sino también por el sistema de puntos, ya presente en el juego principal. Del mismo modo que seguiremos viendo la esencia del sigilo, también repetirá la ausencia total de HUD -inspirada directamente en *Journey*, donde la información del personaje aparece en su vestuario-, otra característica del juego de Lince Works y que nos encanta.

Lo poco visto de *Aragami: Nightfall* es muy atractivo y promete mucho, incluyendo bastantes dosis de frustración para los menos habilidosos con el sigilo. Habrá que esperar hasta principios de 2018 para ver si todas las novedades, incluyendo los nuevos personajes, están a la altura -o incluso superan- el juego principal. ■







La truncada América de *The Crew 2* tiene un tamaño similar a la original. Conducir de costa a costa lleva unos 40 minutos, pero la variedad de vehículos lo potencia.



THE CREW 2

Una secuela donde la magia es el viento bajo tus alas, neumáticos y timones

Desarrollo Ivory Tower /**Editor** Ubisoft / **Formato** PC, PS4, Xbox One / **Origen** Francia / **Lanzamiento** 16 de marzo de 2018

Esta vez, Ivory Tower tiene ordenadas sus prioridades. *The Crew* inmiscuía a los jugadores en los confines de una historia solemne hasta que llegó la expansión *Wild Run*, que añadía motocicletas y monster trucks a la ecuación para aportar la necesaria diversión desenfrenada. Pero la secuela va más allá. Con la habilidad de cambiar el vehículo que estás controlando en cualquier momento y en cualquier lugar –de avión a lancha, de lancha a coche, etcétera–, el videojuego de carreras del estudio está ahora firmemente dirigido a sustituir la realidad en favor de la fantasía.

Con mayor movimiento, volando y surcando la espuma de las olas, el compromiso de *The Crew 2* con la fluidez es ambicioso. La función denominada Fast-Fav permite estas transiciones entre vehículos; un acceso rápido en el menú te deja transformar tu BMW M4 que se encuentra saltando una rampa en una potente máquina con un par de alas. "Se siente especial", nos dice el director creativo Stéphane Beley, quien nos explica que esta magia se ha mantenido en estado latente durante mucho tiempo en la franquicia. "Estaba en *The Crew*, pero solo era un prototipo. Ya teníamos la tecnología para cambiar de coche en plena marcha. En ese momento fue percibido por los jugadores, Ubisoft y el equipo, como una especie de trampa. Debido a ello, lo guardamos en la recámara para una decisión futura".

Aquí lo tenemos. Cuando volamos sobre un manto de brillante mar, vemos un marcador de actividad que se cierne sobre las olas inferiores. Un toque de botón después, nuestro avión se convierte en una lancha motora que cae del cielo al agua y se dirige como un rayo hacia el objetivo. De algún modo, es claramente ridículo, pero tremendamente funcional. "No quiero que el jugador se frustre en ningún segundo de juego", dice Beley. "Debes tener el poder de este cambio en todo momento. Con la tecnología, intentamos extrapolar dónde se encontrará el vehículo si se convierte en un avión o en un bote para así mantener el impulso y la diversión en cualquier situación".

De hecho, podemos regresar a nuestro BMW preseleccionado mientras saltamos al agua; aunque esta vez, el resultado es un discordante cambio de escenario, ya que somos teletransportados a la carretera más cercana. Ivory Tower se saca ocasionalmente un truco de la manga para ayudar a los jugadores a navegar por los distintos entornos: despliegan el mundo bajo tus ruedas en determinadas transiciones entre eventos, al más puro estilo de una ilusión propia de la película *Origen*. Sin embargo, con un grupo de amigos, es el modo Free Roam el que dará pie a más locuras, ya sea convir- ▶

ARRIBA A LA IZQUIERDA La pista de motocross que probamos tiene curvas cerradas y rampas para grandes saltos.
PRINCIPAL Los aviones acrobáticos no son rápidos, pero su maniobrabilidad permite trucos dignos de compartir.
ARRIBA A LA DERECHA Una carrera alrededor de Central Park no puntúa por mejores tiempos, sino por derrapes largos. De repente, ese control ligero se vuelve a nuestro favor.



Stéphane Beley, director creativo

tiendo coches en aviones por las playas de Miami o aparcando un barco en lo alto de un rascacielos de Nueva York.

Todo está pensado para que nada se interponga en la senda entre el jugador y un momento entretenido. El diseño de la versión condensada, pero aún extensa, de los Estados Unidos de *The Crew 2* ha sido un desafío, tal y como admite Beley. "Para su nueva inclusión, debemos adaptar el mundo para que encaje con la habilidad de cambiar de vehículo en cualquier parte. Recreamos colisiones en determinados puntos del mapeado precisamente para esa función". Pero para Beley y su equipo, el trabajo merece la pena. "Resultó satisfactorio durante las pruebas, el E3 y la Gamescom. Hemos conseguido crear algo capaz de sorprender a la gente."

"Debes poder acceder inmediatamente a cualquier tipo de vehículo y disfrutarlo"

Es una lástima, visto esto, que *The Crew 2* se sienta familiar por motivos negativos, particularmente por el manejo. Beley señala que "no estamos entre la simulación y lo arcade: este es un juego arcade en el que puedes acceder inmediatamente a cualquier tipo de vehículo y disfrutarlo". Pero todavía se nota la falta de solidez en los coches, barcos y motos que provoca inconsistencia y que el juicio sea difícil. Y aunque no es malo que un avión sea ligero, dar gas a una potente lancha sobre el mar se siente sin resistencia y nada característico. Son igualmente decepcionantes las misiones que pudimos probar. Mientras las carreras de Fórmula 1 y los eventos de motocross añaden variedad, no podemos evitar preguntarnos por qué no nos instan a usar la mecánica de cambio de manera creativa en ninguna de ellas.

Ivory Tower mantiene algunas cosas en secreto también. Son reacios a mostrarnos claramente el sistema de progresión rediseñado a partir del primer juego -un sistema que te permite mejorar tu coche con piezas que has ido adquiriendo-, y tampoco comentan nada de los elementos para nutrir a la comunidad online. Únicamente podemos esperar que haya más por venir de cara a integrar y celebrar la nueva mecánica estrella de *The Crew 2*. Hasta entonces, Beley disfruta del paseo entre las olas que ha creado. "He hecho *The Crew 2* para sorprender a los jugadores. Hoy en día, en la industria de videojuegos, la sorpresa es algo extraño. Si soy capaz de crear algo que permita a las personas divertirse, habré logrado mi meta".■

Compartir es vivir

La sustitución de vehículos será el principal componente viral de *The Crew 2*, e Ivory Tower lo sabe. Una nueva función de repetición instantánea te permite presionar un botón, ir a un apartado de edición y reproducir los trucos que hayas hecho recientemente y que han sido grabados automáticamente para tu comodidad. Se pueden variar los ángulos de cámara, cortar partes del vídeo y subirlo directamente a YouTube. "Deseaba tener una herramienta dedicada a la comunidad y orientada a compartir", defiende Beley. "Por encima de todo, esto es un juego de carreras, pero la experiencia social es su segunda capa. Estoy convencido de que esto es el futuro. Lo tenía en mente desde *Test Drive Unlimited* hasta *The Crew*. Esa experiencia de compartir el mundo en línea, en vehículos, con amigos".

VANE

Desarrolladora / editorial Friend & Foe
Formato PS4
Origen Japón
Salida Pendiente

La aventura de puzles de Friend & Foe es un tenue aunque intrigante destello en el horizonte



ARRIBA Las colosales cavernas bajo tierra dejan entrever las ruinas de una civilización olvidada. Dentro encontramos más cuervos y ríos de la extraña sustancia dorada que transforma a nuestro personaje en humano.
DERECHA ARRIBA Las veletas sirven como puntos de ruta, pero aterrizar es más difícil de lo que parece: Smith admite que, ahora mismo, la mecánica es "frustrante a más no poder".
DERECHA CENTRO Los entornos de Vane van desde lo natural hasta lo industrial. No podemos evitar preguntarnos si la extraña tormenta eléctrica es la responsable de la desolación que nos rodea.
DERECHA ABAJO Empezamos la demo a solas, pero pronto estábamos revoloteando entre una bandada de pájaros. Esta mecánica solía ser central en los puzles de Vane, pero resultó ser demasiado compleja.

Al igual que su equipo de desarrollo, *Vane* es un juego que apenas suelta prenda. Hay cosas que saltan a la vista en la próxima aventura de puzles en tercera persona de Friend & Foe: la temática y el sentimiento, que nos recuerdan vagamente a *Rime*, del estudio español Tequila Works, o al clásico de Fumito Ueda, *Ico*. Sin embargo, hay cosas que no están del todo claras. ¿Quién es el niño al que encarnamos? ¿Qué es la sustancia que provoca que se transforme en cuervo? Yendo al grano: ¿Cuál es la meta del juego? Tras sobrevolar un interminable desierto bañado por la luz del sol, *Vane* nos deja con más preguntas que respuestas. Y no lo decimos como algo malo, sino porque nos devora la curiosidad y estamos hambrientos por saber más.

"Nos topamos con este sentimiento mientras estábamos desarrollándolo", confiesa **Matt Smith**, uno de los programadores. "Teníamos una atmósfera misteriosa y nos dio por pensar: ¿Cómo podríamos montar un juego que potenciara esa atmósfera y la hiciera evolucionar sin renunciar a tener una buena experiencia?". Lo de que ocurriese por casualidad no es del todo cierto; después de todo, el artista **Rasmus Deguchi** es exalumno de Team Ico. "Ha llovido mucho desde entonces; como mucho, la conexión es ambigua", nos contesta un Deguchi a la defensiva, decidido a desmarcar la obra de cualquier vínculo con el pasado. Sus compañeros no son tan reacios a admitir las influencias: «A todos nos gustan sus juegos, y son una gran referencia, especialmente en lo que respecta a la ambientación», añade Smith. «Los juegos que nos gustan comparten una especie de melancolía, por eso quisimos crear uno que bebiera de un sentimiento similar. Los videojuegos de Team Ico son una gran inspiración para nosotros, y creo que Raz subestima las técnicas que aprendió allí».

Cuando cogimos al cuervo y lo hicimos surcar los cielos (a base de rítmicas pulsaciones de botón), inevitablemente nos vino a la cabeza montar a lomos de Agro en *Shadow Of The Colossus*; esa sensación meditativa y anticipatoria que solo un viaje hacia lo desconocido puede ofrecer. Y no es ninguna coincidencia: según Smith, *Colossus* ha servido como referente para *Vane*, y el equipo también pone en práctica el recurso de la composición y el encuadre tanto para dirigir la cámara como para dotar a los jugadores de un cierto control sobre las vistas.

Los destellos de luz nos marcan el camino a seguir y sustituyen a los marcadores de objetivos tradicionales. "Aparecen más a menudo en los ángulos oblicuos, por lo que es más fácil verlos de refilón que si los miras directamente", nos cuenta **Ivar Dahlberg**, ilustrador del equipo y antiguo profesor de diseño 3D. Los destellos invitan a cambiar de dirección y a fijarnos en las veletas, cuyos abalorios brillantes indican lugares con los que interactuar. "Lo del destello surgió como respuesta a querer diseñar una interfaz sin interfaz", nos narra Smith. "Queríamos que formasen parte del mundo, pero nos daba la sensación de que tenían demasiada influencia, ya que el entorno no puede hablar. Queremos evitar que el juego se base en 'cazar los brillitos'". Dahlberg asiente: "Lo ideal sería tener un mundo que te sumergiese a través de su propia belleza o un interés intrínseco por el paisaje".

Aunque la sección que nos dejaron jugar en la demo era amplia, también se sentía yerma. Unos páramos de tierra seca y amarilla no es que inspiren mucho: a veces, el vuelo de nuestro cuervo se hacía tan lento que mataba la curiosidad por alcanzar el







Desde arriba: Rasmus Deguchi, Matt Smith e Ivar Dahlberg.

siguiente destello. Al llegar, los misterios se desplegaban para rápidamente volver a plegarse sobre sí mismos. Nos zambullimos en una grieta que da paso a unas montañas de oro brillante. Al acercarnos, nuestras plumas se hacen astillas y desaparecen, y de la sustancia salimos con forma humana. Hubo un puzle muy obvio en el que simplemente liberábamos a un cuervo enjaulado después de una torpe sección de plataformas.

Pero estos lugares guardan celosamente sus secretos: nunca queda del todo claro cuál es el siguiente paso. En otra parte de la cueva, una nueva pila de oro resulta ser solo una distracción. De nuevo, el sentimiento de asombro coquetea con el de frustración. "El juego tiene elementos de puzles, pero no es un gran puzle que tengas que resolver", nos comenta Deguchi. "Es más una experiencia donde cada elemento con el que interactúas tiene su propio sentido. Algunas soluciones tienen una recompensa inmediata, mientras que otras se relacionan con sucesos mayores que ocurren posteriormente". Seguimos sin estar convencidos de que esa pequeña gruta tenga función alguna, pero suponemos que liberar al cuervo formará parte de algo más, y la rabieta inicial que teníamos se convierte en ganas de seguir explorando.

Son esos destellos de esperanza (arbitrarios, o no) los que nos atraen o hacen que volvamos a localizaciones ruinosas y agujeros lúgubres, no sea que hayamos pasado algo por alto. Un oasis color turquesa nos ofrece un conveniente respiro de tan desértico paisaje. Esta vez, el complicado proceso de aterrizar en una manga de viento casi nos priva de un momento a solas con unos cuervos de lo más cruel.

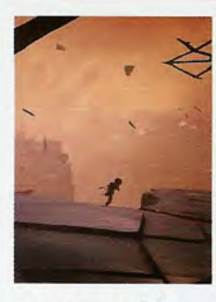
Vane exige una cierta habilidad que podría ser vista como contraria a la atmósfera del juego. "Lo debatimos constante-











Desconexión

Existe una paradoja en el núcleo del desarrollo de *Vane*. Al juzgar por las publicaciones en su web, Friend & Foe demostró tener una actitud abierta sobre la creación del juego. No obstante, las actualizaciones han parado en seco. "Nos gusta compartir lo que estamos haciendo", exclama Dahlberg. "Sin embargo, nos encontramos constantemente pensando: '¿Seguro que queremos hablar de esto?', porque igual le chafamos la experiencia a alguien". Smith interviene: "La mayoría de juegos tienen un proceso de descubrimiento. En los que el descubrimiento es más sistemático, como en nuestro otro juego, *Dangerous Men*, el desarrollo es mucho más fácil de compartir. En uno como *Vane*, estaríamos destripando el argumento, y preferiríamos no hacerlo. Sabemos que hoy en día es misión imposible, pero es importante para nosotros intentar preservarlo tanto como podamos"

mente, y por eso esa mecánica todavía es un lío de tres pares de narices", confiesa Smith. "Queremos darle algo de profundidad, pero una cosa que hemos aprendido es a no dejar que la profundidad se convierta en la misión, sino que la misión debería ser que el jugador disfrute del mundo".

Y aunque *Vane* ya no es un bebé (fue anunciado en el Tokyo Game Show de 2014), el desarrollo todavía está en su más tierna infancia. Friend & Foe está haciendo maniobras de equilibrista entre darle misterio y transparencia a la vez. Lo que sí que se nos quedará grabado en el recuerdo y bajo la piel es la sensación presente en la escena que abre la demo: la indefensión ante un mundo inverosímil, esquivando rayos y cayendo de bruces contra un suelo tan distorsionado como el sintetizador que la acompaña. El pesimismo es más que palpable.

Es en estos momentos en los que *Vane* se desprende de las comparaciones con Team Ico y se convierte en algo todavía más extraño.

Les preguntamos por una versión anterior que mostraba esa misma escena en otro punto del juego. "No sigas por ahí", nos detiene Smith. "La estructura de aquella presentación era especial. Al final, no es tan relevante cuándo ocurren los acontecimientos...". Algo de luz se escapa de su fachada de ambigüedad. "Este juego tiene una relación única con el tiempo. El tiempo, el espacio y el lugar. Cuando te encuentras una cosa, igual no tiene mucho sentido al principio. La intención es que, con el tiempo, todos esos misterios se transformen en más ideas. Cuando acabas el juego y vuelves a empezar, estás mucho más atento a esos detalles".

"Este juego tiene una relación única con el tiempo. El tiempo, el espacio y el lugar"

"Queremos que te quedes dándole vueltas. No solo por la historia del juego, sino por ser una experiencia capaz de conmoverte. La clave está en esa sensación de misterio", confiesa Smith. "Tal vez hayas resuelto el misterio y no sepas explicar la conclusión. Tal vez no sea fácil verbalizar lo que has sentido". Suena tal y como debe ser el infierno para un escritor. Smith ríe. "Tal vez también sea el nuestro" ■

1. El reto más difícil del equipo es hacer que los elementos para interactuar sean sutiles pero de fácil lectura. Ver una caja corriente y moliente nos hizo darnos cuenta de que podíamos mover ciertos objetos mientras fuésemos humanos.
2. Los ángulos de cámara y los controles del personaje entorpecen las fantásticas subidas. Siempre nos quedará la belleza de ver cómo el héroe se convierte en cuervo a media caída.
3. La música con sintetizador aporta dramatismo y suspense al descubrir nuevos lugares. "Al comenzar una segunda partida, te das cuenta del papel que tiene la banda sonora", dice Smith. "Empieza siendo disonante, pero estamos convencidos de que ayuda a que el mundo encuentre su propia identidad".

H | Y
P | E

EN EL PUNTO DE MIRA

THE LAST OF US PART 2

Desarrollador Naughty Dog **Editor** Sony **Formato** PS4
Lanzamiento 2018

La marcha de Bruce Straley ha dejado un gran vacío en Naughty Dog, pero con el electrizante recordatorio que nos ha lanzado el estudio con *Uncharted: El Legado Perdido* sobre lo que es capaz de hacer, estamos impacientes por reencontrarnos con Ellie y Joel. ■



L.A NOIRE

Desarrollador Team Bondi **Editor** Rockstar Games
Formato PS4, Switch, Xbox One **Lanzamiento** 14 de noviembre

Es el port de Nintendo Switch que más nos ha emocionado. Volver a visitar Los Angeles de los años 40, con investigaciones, interrogatorios, música jazz... Nos tiene intrigados la versión VR, aunque la perspectiva de interrogar a sospechosos cara a cara nos resulta cuanto menos inquietante. ■



LEGO MARVEL SUPERHEROES 2

Desarrollador TT Games **Editor** Warner Bros **Formato** PC, PS4, Switch, Xbox One
Lanzamiento 17 de noviembre

Las versiones LEGO de emblemáticos superhéroes y villanos de Marvel de distintas épocas protagonizan una nueva aventura completamente original. Desarrollada en localizaciones de sobra conocidas por los fans de la casa de las ideas, cuenta, como es habitual en los juegos de LEGO, con grandes cantidades de humor e infinidad de coleccionables que no defraudarán a los completistas. ■



POKÉMON ULTRASOL/ ULTRALUNA

Desarrollador Game Freak **Editor** Nintendo **Formato** 3DS
Lanzamiento 17 de noviembre

Lo que parecía un parche para mantener a los fans entretenidos hasta el lanzamiento de la primera entrega para Switch ha acabado siendo algo más. Además de nuevas zonas de Alola, también podrás surfear sobre Mantine, atravesar portales en los que te encontrarás a nuevos Ultra Entes y enfrentarte a todos los villanos de la saga. ■

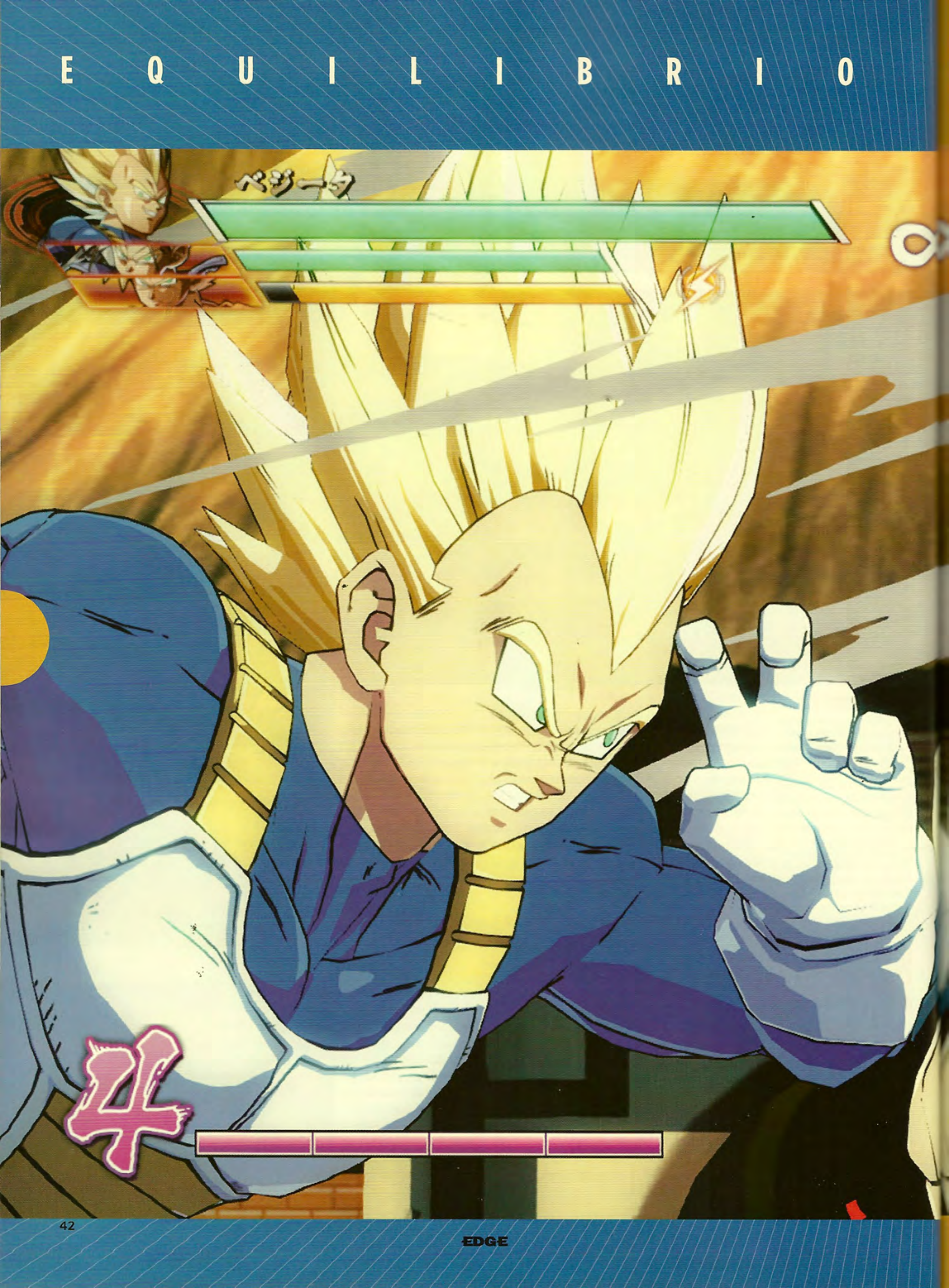


SKY

Desarrollador Thatgamecompany **Formato** iOS
Lanzamiento 2017

El desarollador de *Journey* y *Flower* ha estado dando pistas en Twitter durante meses. Por fin sabemos que se trata de *Sky*, el primer juego de Thatgamecompany desarrollado exclusivamente para dispositivos móviles. Se trata de un "juego social de aventuras" que transcurre en un mundo formado por islas flotantes. A pesar de las capas rojas que ondean al viento y las montañas nubladas que se ven en la lejanía, y que claman *Journey* a los cuatro vientos, el rango de interacción del jugador es mucho más amplio: la cooperación es clave en grupos de hasta ocho jugadores, pero, si lo prefieres, también hay sitio para la competición. Los detalles que se conocen por el momento son escasos, pero poco a poco se acerca su estreno y la niebla y el misterio se empiezan a despejar. ■




ベジータ
4

P E R F E C T O



El desenfrenado juego de lucha de Arc System Works demuestra que la belleza es algo más que una piel bonita

Por Nathan Brown

EQUILIBRIO PERFECTO

Los juegos nacen de muchas maneras y razones distintas, pero resulta tentador imaginar el génesis de *Dragon Ball FighterZ* en términos muy simples. Un ejecutivo de Bandai Namco ve material del maravilloso *Guilty Gear Xrd: Sign*, lo más cerca que ha estado hasta ahora del concepto de serie de animación jugable. Observa el artwork de *Dragon Ball* que hay colgado en la pared. Una bombilla se enciende sobre su cabeza y sus pupilas se convierten en símbolos del dólar.

Dragon Ball FighterZ puede parecer un juego sencillo, pero en realidad tiene muchas capas. Es, como se espera del creador de *Guilty Gear* y *Blazblue*, un juego de lucha enormemente profundo y técnico. A pesar de eso, resulta accesible y fácil de entender, un movimiento necesario teniendo en cuenta la licencia, querida por millones de personas alrededor de todo el mundo. Equilibrar estos dos campos tan diferentes no resulta un logro fácil, pero nuestra maratoniana sesión de juego en la sede de Bandai Namco en Tokio, incluido un primer vistazo al modo historia del juego, sugiere que Namco y Arc han dado en el clavo.

Y si no te interesa ninguno de esos dos campos, quizá te enganche por el simple hecho de que *Dragon Ball FighterZ* es uno de los juegos jamás creados que mejor lucen. Es un tres contra tres, réplica perfecta del material base que toma prestados de los juegos de *Xrd* el asombroso motor de lucha híbrido para ofrecer un efecto remarcable. Recapitulando: es un juego de lucha 2D solo en nombre y apariencia. Tanto el modelado de los personajes como los escenarios han sido creados en 3D y la cámara está fijada en perspectiva lateral. En los puntos en que la mayoría de juegos de lucha cargan cinemáticas, animaciones de supermovimientos y KO, por ejemplo, o, en este caso, cuando un personaje se une al combate y ambos aliados corren hacia el otro hasta encontrarse en mitad de la pantalla antes de que se reanude la acción, la cámara se desengancha de su soporte. En vez de una animación predeterminada, ves una escena en tiempo real, que, como nos confirma Arc, ha sido animada frame a frame por los desarrolladores. Y mientras el juego se ejecuta a 60 fps, solo se muestran los fotogramas clave hechos a mano, una forma muy fidedigna de imitar el aspecto lo-fi del anime original.

El efecto es increíble, tanto si eres fan de la serie como si no, y este enfoque híbrido, de un juego 2D que en realidad es 3D, que parece correr a 15 fps cuando realmente ha sido renderizado a 60 fps, es una buena forma de pensar en el juego como un todo. Es un juego de lucha de complejidad profunda, pero fácil de sumergirse en él y jugar. No hay duda de que se convertirá en un fijo del circuito de torneos, pero también lo comprarán los fans del anime que no han pisado nunca un campeonato. Arc ha utilizado tecnología puntera para crear un juego que tiene el mismo aspecto que una serie que tiene 28 años y que satisface a ambos extremos del espectro de habilidad, y logrando que ninguno de ellos sienta que su experiencia de juego se ha visto comprometida. ▶



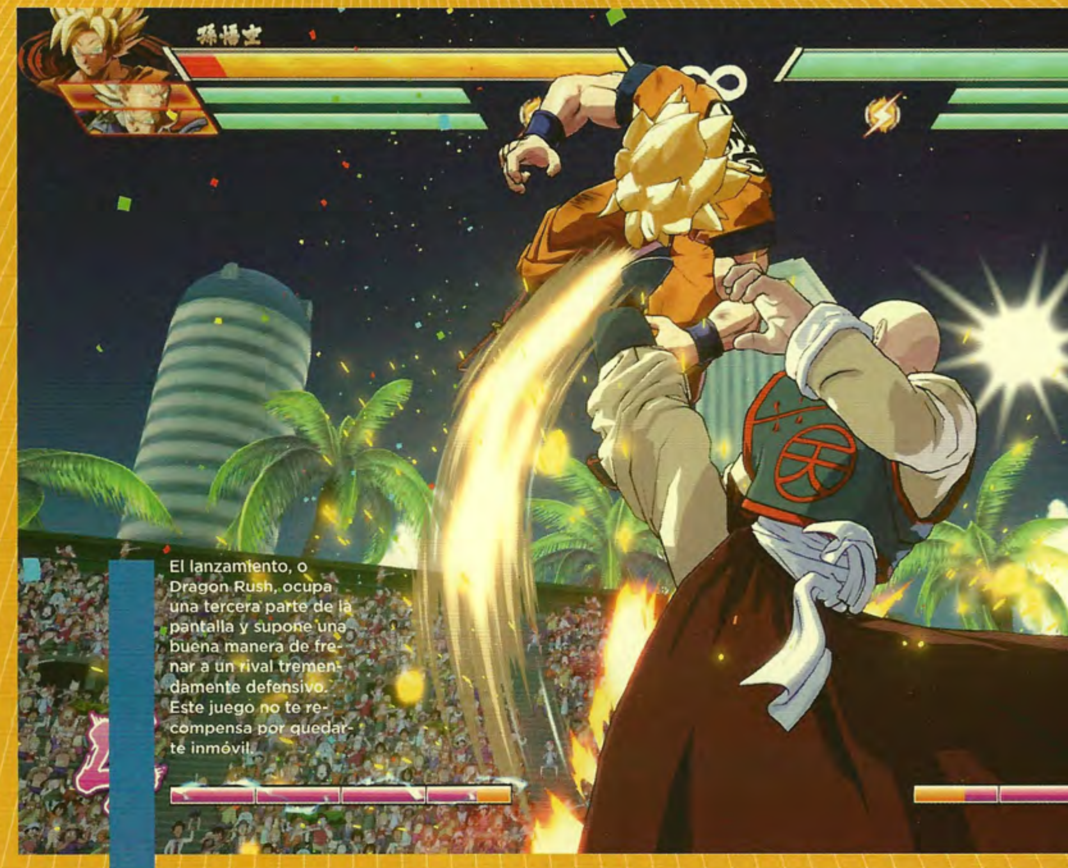


Juego Dragon Ball FighterZ
Desarrollador Arc System Works
Editor Bandai Namco Entertainment
Formato PC, PS4, Xbox One
Lanzamiento 26 de enero

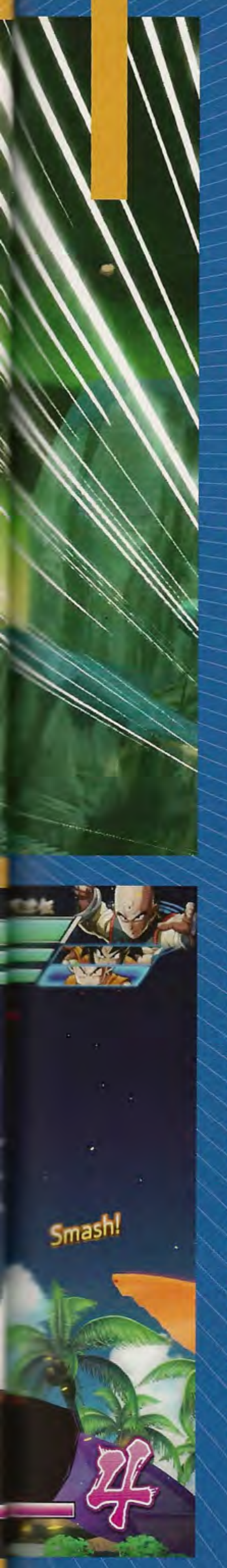
Cuenta con un sistema similar al hipercombo de *Marvel vs Capcom*, donde al realizar un segundo súper combo mientras todavía está en marcha el primero, un aliado aparecen en combate para realizar el suyo propio, aunque también puedes gastar ki en combos consecutivos del mismo personaje.

FIESTA SOBRE EL CUADRILÁTERO

En vez de una serie de aburridas pantallas de menú, la selección de modo en *Dragon Ball FighterZ* se realiza sobre un escenario en 3D. Aquí, una réplica chibi de tu personaje se pasea entre las distintas opciones disponibles, y también veremos a otros jugadores hacer lo mismo; puedes asignar una línea de texto a tu avatar, que también irá acompañado de un icono que representa una famosa escena del anime. En el canal replay también hay disponible una característica similar, así como en el modo Fiesta, que será nuestra primera parada una vez finalizado el modo historia. Divide la acción tres contra tres entre seis jugadores, con cada uno controlando un único personaje y llenando la pantalla de mensajes mientras el caos se adueña de la pantalla.



El lanzamiento, o Dragon Rush, ocupa una tercera parte de la pantalla y supone una buena manera de frenar a un rival tremendamente defensivo. Este juego no te recompensa por quedarte inmóvil.



"CREEMOS QUE LO DIVERTIDO DE LOS JUEGOS DE LUCHA NO ES SOLO SABER CONTROLARLOS; TODO SE BASA EN TRUCOS MENTALES"

Fijémonos, por ejemplo, en el sistema de control. "Hay muchos juegos de lucha con comandos y combos muy complicados, pero no queríamos eso", nos explica el productor **Tomoko Hiroki**. "Creemos que lo divertido de los juegos de lucha no se centra solo en los controles, así que, en lo que a controles se refiere, los hemos hecho bastante fáciles. Intentamos crear profundidad, pero no a través de complejidad en el control. Estamos intentando crear una puerta de entrada para los jugadores casuales".

Con ese fin, *FighterZ* sigue con la actual moda de los autocombos de un solo botón; machaca el botón de ataque medio y tu personaje realizará una racha básica que incluirá un ataque aéreo que acabará con él aplastando al rival contra el suelo o en un súper-combo, en función de la energía que te quede.

Los lanzamientos tienen un largo alcance, y toman la forma de una carrera hacia delante y una ráfaga de puñetazos para acabar con un lanzamiento hacia arriba que da pie a un combo aéreo. Los controles se han simplificado, los movimientos súper y especiales se activan únicamente con un cuarto de giro hacia delante y hacia atrás y los combos se realizan igual con todos los personajes. Esto queda claro durante las pruebas de combo, que en vez de pedirte que realices un ataque complejo, poco práctico y tremendamente específico que nunca usarás en combate, te enseñan a usar habilidades que funcionan con cualquier personaje, animándote así a ir cambiando de luchador, en vez de usar siempre los mismos y que ya controlas plenamente. En lugar de eso, la complejidad radica en aprender a usar esos elementos fundacionales con tu equipo escogido. El súper de un luchador puede que golpee desde un ángulo inadecuado para un combo aéreo, por ejemplo, y necesite un cambio para encajar, o quizá, con la ayuda correcta de un aliado, puedas colocar a tu rival en la posición que necesitas.

Quizá la expresión más pura de *Dragon Ball FighterZ* de la dualidad centrada en la accesibilidad y la profundidad, sin embargo, sea el tratamiento del proyectil, indiscutiblemente el movimiento más vital del arsenal de cualquier personaje. Aquí, una simple pulsación de la X es todo lo que necesitas para que tu personaje arroje algo de plasma por la pantalla; aporrea el botón y desencadenarás una lluvia de plasma. Si tienes una gran experiencia en juegos de lucha, igual te preocupa el cañón de Ki, pero puede contrarrestarse con otro simple ataque, un movimiento disponible para todos los personajes que garantiza completa invencibilidad a los proyectiles y lo dirige hacia tu objetivo (otro te permite teletransportarte detrás de tu rival). Puede que los proyectiles sean esenciales en este género, pero mientras que usarlos indiscriminadamente nunca ha sido más fácil, tampoco lo ha sido castigar a aquellos que lo hagan.

Aunque el compartir combos pueda hacer fácil experimentar con nuevos personajes, estamos frente a un roster con una amplia variedad y complejidad. Dos de los últimos personajes anunciados lo dejan muy claro. El primero es Nappa, un viejo y fornido aliado de Vegeta. "Cuando ves a un personaje como Nappa, normalmente piensas que es un agarrador que lucha de cerca", explica Hiroki. "Pero hemos intentado hacerlo un poco más astuto, algo distinto a lo que esperarías de él". Uno de sus movimientos consiste en plantar una semilla. Un segundo más tarde brota un sprite que resulta familiar a los fans del anime, un Saibaman aparece, se acerca al rival, salta hacia él y cuando aterriza, explota. Cualquier luchador, de cualquier juego de este tipo, con características similares a las de Nappa, mataría por tener una habilidad así. Una vez más, Arc camina sobre la cuerda floja de las distintas audiencias del juego, usando algo fiel al anime para añadir un giro a las convenciones de los juegos de lucha.

El Capitán Ginyu, mientras, es algo completamente distinto. Hiroki nos pide abrir la lista de comandos; aparentemente, Ginyu tiene solo cuatro movimientos. En el anime, Ginyu lucha con un ejército, en este caso, con cuatro aliados, que se invocan usando el botón de Cañón de Ki, apareciendo uno cada vez rotatoriamente y realizando cada uno un movimiento distinto. La lista de comandos puede implicar simplicidad, y, de hecho, los fans pueden pulsar un único botón y ver cómo saltan las chispas. Los veteranos necesitarán recordar qué secuaz apareció la última vez, y cuál aparecerá después, para optimizar sus combos. Su ataque más potente consiste en un intercambio de cuerpos tomado directamente del anime; no solo te intercambias con tu rival, sino que también se cambian las barras de vida. "Esperamos que la gran mayoría de jugadores lleguen a dominar a Ginyu, es un personaje muy técnico", comenta Hiroki. "Si alguien lo utilizara en un torneo, y realizara un cambio de cuerpo en el último momento, cuando está a punto de perder... sería un bombazo", añade.

Los esfuerzos de Arc para satisfacer a todos los jugadores con el sistema de batalla de *Dragon Ball FighterZ*, sin embargo, no servirían de nada sin los modos correctos. Si un principiante lo único que puede hacer es jugar en el modo arcade antes de adentrarse en las batallas online, todo el buen trabajo de los desarrolladores no habría servido para nada. Es más, los compañeros de género de Arc ya han demostrado que un juego de lucha es mucho más que una serie de escenas animadas intercaladas entre combates. Dado el material base, casi entenderías que Arc hubiera tomado esa ruta. Sin embargo, conscientes de la necesidad de acomodarse a los menos habilidosos, una vez más se han esforzado en mantener un equilibrio.

"Los juegos de Dragon Ball que lanzamos en el pasado básicamente se centraban en reproducir la historia original", comenta Hiroki. "Si jugabas como Goku, recreabas su historia. Pero para este juego estamos probando un nuevo enfoque y hemos creado una historia completamente nueva. En un juego de lucha, al utilizar un personaje específico durante mucho tiempo, el jugador acaba viendo a ese personaje ▸

"QUISIMOS AÑADIR COSAS DISTINTAS PARA QUE LOS JUGADORES PUDIERAN EXPERIMENTAR ALGO NUEVO CADA VEZ"

como una representación de sí mismo. Eso es lo que queremos expresar en la historia".

La cuarta pared se rompe en segundos: las escenas perfectamente animadas muestran a Goku siendo atacado por una fuerza invisible, hablándole directamente a lo que sea que le está controlando. Cuando el primer rival aparece, se da cuenta, y le dice a Goku que no es el de siempre, y que evitará usar la fuerza letal. Y es un factor clave en todo lo demás, con un sistema de niveles que mejora las estadísticas de un luchador a medida que lo vas usando para reflejar el lazo que se va estrechando entre ambos, y de nuevo en el modo historia, cuando de vez en cuando un personaje te explica lo que siente.

Por otra parte, vemos un claro esfuerzo en contar con variedad, flexibilidad y rejugabilidad: una historia que ha sido creada para durar. Mejoras de habilidad que permitirán cambiar las estadísticas de un luchador, aumentando la velocidad, el daño y garantizándole habilidades únicas. La acción se divide en pantallas de mapa, contando cada una de ellas con un número de combates y distintos caminos. Uno puede llevarte a luchar contra un poderoso enemigo, y ganar un puñado de puntos de experiencia y puede que una nueva habilidad; otro te llevará hasta un aliado que necesita tu ayuda. Sálvale, y se unirá a tu equipo y pasará a ser controlable en combate. El modo está dividido en tres capítulos o arcos: el primero te coloca en el bando de Goku y los buenos, el segundo en el de los malos, y el tercero en el de los androides, concretamente en uno creado para el juego.

Hiroki estima que un jugador hábil, que tome el camino más corto del modo historia, tardará unas diez horas en completarlo, la mayoría tardarán más. Y tiene la esperanza de que la mayoría jugarán durante mucho tiempo. "Existen distintas rutas, muchas opciones y elecciones que puedes tomar. Puedes centrarte en reclutar a nuevos personajes, o ganar objetos o habilidades específicos. Como cada historia no es demasiado larga, quisimos añadir cosas distintas para que los jugadores pudieran experimentar algo nuevo cada vez. Quedan cosas por explicar, pero todavía no las podemos decir".

Los juegos de lucha, como el modo historia de *Dragon Ball FighterZ*, se dividen en tres arcos. El de los principiantes, que facilita la tarea de acostumbrarse a las básicas del juego y el género. En el otro extremo, se encuentra el requisito de una complejidad mareante, un límite de habilidades aparentemente infinito y suficiente emoción de alto octanaje como para asegurarse de que es un juego amado por el público hardcore y habitual en los torneos. Pero quizá el elemento más vital radica entre los dos, el puente entre el comienzo y el final, el camino a seguir desde principiante a dios de los juegos de lucha. Y aquí es donde la mayoría de juegos del género fracasan. Los expertos se sumergen en el modo Entrenamiento, apoyándose en su experiencia en el género para mejorar. Los principiantes alternan felizmente entre los modos creados especialmente para ellos. Por lo que hemos visto. *Dragon Ball FighterZ* hace un trabajo mucho mejor que el resto. Falta por ver si es capaz de solucionar el problema que el género lleva arrastrando durante años para los que se encuentran en un punto intermedio, pero visto el trabajo, somos bastante optimistas.

Nuestra imagen del ejecutivo de Bandai Namco y la bombilla que se enciende sobre su cabeza es, al menos según nos explica Hiroki, bastante distinta a la realidad. Para entender el nacimiento de *FighterZ*, tenemos que remontarnos a 25 años atrás, a la época de tres juegos de lucha 2D llamados *Super Butoden*, que Bandai desarrolló para Super Nintendo. "Empezamos a recibir muchos comentarios de fans que nos pedían otro juego de lucha 2D [como esos]", explica Hiroki. "Últimamente hemos sacado muchos juegos de lucha de *Dragon Ball* en 3D. Como nos habíamos centrado mucho en el 2D en el pasado, habíamos hecho todo lo posible y la lucha 2D empezaba a quedarse anticuada, nos pasamos al 3D. Trabajamos con Arc System Works en *Dragon Ball Z: Extreme Butoden* (un juego de lucha 2D para 3DS), y pensamos que podrían ofrecer a los jugadores un nuevo tipo de 2D. Yo siempre digo: la evolución del 2D no es el 3D. Es un nuevo tipo de 2D. Eso es lo que intentamos reproducir en este juego".

Mientras vemos a Goku realizar su ataque más potente, y con el potente motor que ha usado Arc, nos atrevemos a decir que el trabajo está hecho. Ha sido fácil desestimar juegos de *Dragon Ball* en el pasado; se han hecho a toda prisa, con presupuesto limitado, y enfocado a una audiencia de la que nunca hemos formado parte. Ha sido una estrategia efectiva para Bandai Namco -en el último recuento público, los juegos de *Dragon Ball* habían vendido 40 millones de copias en todo el mundo- pero *FighterZ* tiene la oportunidad de ir más allá. Con los recientes esfuerzos de Capcom, que han sido decepcionantes, y Netherrealm llevando tiempo sin ofrecer un producto sólido, hay un hueco en el mercado para un juego de lucha que atraiga al público en general. Este tiene el aspecto, el estilo, la familiaridad y algo que obsesionará a los principiantes. Si existe la justicia, puede que pronto podamos coronar al nuevo rey del género.

Y si no, Hiroki al menos espera que *FighterZ* cambie la percepción del público hacia los juegos de marcas. "Al ver un juego basado en una licencia, mucha gente piensa que no es un producto de gran calidad, que simplemente se ha creado para satisfacer a los fans. Con *FighterZ* queremos convencer a los jugadores de que, aunque *Dragon Ball* es una marca reconocida mundialmente, podemos crear un juego en sus propios términos. Queremos crear una fanbase de juegos de *Dragon Ball*, y poder decir que la gente que juega a esos títulos sabe distinguir un producto de calidad". Bueno, eso lo sabemos al verlo. Y lo tenemos frente a nosotros, en todo su esplendor. Uno de los juegos que mejor lucen que jamás hayamos visto. ■

A pesar de la locura en pantalla, la acción se puede seguir perfectamente y, como en otros juegos de lucha tres contra tres, tienes que aprender a centrarte únicamente en lo importante. Sin embargo, muchos de los combates del modo Historia son uno contra uno.

EQUILIBRIO PERFECTO

3 X 3

La combinación de tres contra tres, con personajes que aparecen para realizar movimientos de ayuda, puede sugerir una copia de *Marvel vs Capcom*, pero se han añadido unos cuantos cambios vitales a la fórmula. La mayoría giran en torno a la barra de energía: aquí hay los movimientos EX, que son versiones más potentes que los especiales normales y que consumen parte de tu energía. Si te preocupa quedarte sin energía cuando la necesites, no te preocupes: simplemente mantén pulsados dos botones y tu personaje recargará energía rápidamente. Otro cambio de la fórmula hace que la acción se reinicie cuando pierdes a un personaje y uno nuevo se une a la lucha. Sin duda alguna, ha sido diseñado para evitar los retorcidos ardides que muchos personajes de Marvel utilizan, y también supone otra oportunidad para Arc de desmontar la cámara de sus anclajes y ofrecerte más espectáculo, con los dos luchadores dándolo todo antes de volver a la posición neutral y dar comienzo a la acción.



LA NUEVA RELIGIÓN

Ubisoft Montreal rompe el molde de *Far Cry* para crear un clásico de culto

POR BEN MAXWELL

Desarrollador/distribuidor Ubisoft (Montreal) / Ubisoft **Formato** PC, PS4, Xbox One **Lanzamiento** 27 de febrero de 2018




El mensaje del cartel del hombre anuncio era bastante claro: "El final está cerca". Normalmente, el director creativo y productor ejecutivo de *Far Cry 5*, Dan Hay, no habría prestado demasiada atención a un aviso tan exagerado. Pero ese día, hace dos años y medio, en el centro de Toronto, algo tocó su fibra sensible de forma inesperada. "Ese día tuve dos pensamientos", nos dice. "El primero era: 'Oh, ¿tal vez él sepa algo que nosotros no sabemos?'. El segundo era: 'Es la primera vez que he visto un tipo así y no he pensado que esté loco'".





Para Hay, este encuentro fue uno de los factores que contribuyó a un creciente desasosiego –una sensación persistente de que algo había cambiado en el mundo cuando se unió al proyecto de *Far Cry 5* como director creativo–. En última instancia, esa incomodidad ayudaría a dar forma al juego. Al haber crecido en los años 80, Hay era muy consciente de la amenaza que representaba la Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Películas como *Terminator* y *Juegos de Guerra*, y todo tipo de programas de televisión de temática similar, exacerbaron en él la sensación de que "el paraguas de protección se iba a romper y la destrucción caería sobre nosotros". Fueron unos años desalentadores, especialmente para un niño. Pero cuando cayó el muro de Berlín hubo un sentimiento palpable de alivio en todo el mundo a medida que la posibilidad de un apocalipsis nuclear se iba desvaneciendo.






Pero, de adulto, ese sentimiento de catástrofe inminente comenzó a resurgir en la vida de Hay. "Realmente lo sentí con algunas de las cosas que estaban sucediendo en los Estados Unidos, como la crisis de las hipotecas subprime", nos dice. "Y también con algunas de las cosas que estaban sucediendo en todo el mundo. Se empezó a escuchar el lenguaje de la separación; de gente que quería separarse de lo que se suponía que era una aldea global. Incluso el Brexit me hizo sentir un nudo en el estómago, algo así como: '¡Guau! Eso es un gran cambio en el mundo'".



Con todo este trasfondo, ver al hombre anuncio con el cartel desencadenó un pensamiento en Hay: ¿por qué no hacer que el antagonista de *Far Cry 5* sea como ese predicador de Toronto? Esa idea, a su vez, planteó la posibilidad de que por primera vez el juego se ambientara en Estados Unidos. "De hecho, teníamos la idea de llevar el juego a América desde que terminamos *Far Cry 3*", dice Hay. En ese momento era solo una idea que estaba ahí flotando; no estábamos hablando específicamente del emplazamiento, más allá de que fuera en Estados Unidos, y no estábamos hablando específicamente de la dirección creativa, simplemente estábamos dando vueltas a la idea de ir a los Estados Unidos.



"Pero no estábamos completamente satisfechos con algunas de las ideas que teníamos, simplemente no parecían relevantes. Así que ese concepto terminó siendo dejado de lado, y nos concentramos en algo que quizás era un poco más clásico, *Far Cry 4*. Lanzamos *Far Cry 4*, y estábamos muy contentos con eso, y entonces hicimos *Primal*, y eso fue genial. Y al terminar *Far Cry 4*, el equipo que estaba trabajando en él resucitó la idea de ir a los EE.UU.".



"Se me pasó por la cabeza: '¿Y si hiciéramos un personaje que supiera, o al menos creyera fervientemente, que todos estamos al borde del abismo y nos dirigimos a un colapso? ¿Y si tomásemos a esa persona y le diéramos el poder de dirigir una secta que trate de proteger a la humanidad del cataclismo que viene –al menos, esa es su creencia–? ¿Y qué pasaría si lo situáramos en Estados Unidos?'".

BOTÓN ALT DERECHO

Las similitudes entre *Far Cry 5* y el mundo real son ciertamente perturbadoras (de hecho, algunos sectores han mostrado su desacuerdo con lo que perciben como una referencia a ellos), pero Hay se mantiene firme en que el juego no hace ninguna declaración política. "No creo que los acontecimientos recientes lo hayan guiado", dice. Tuvimos la idea para este juego hace dos años y medio, casi tres años, y desde entonces hemos estado trabajando en él. ¿Todas las cosas que sucedieron hace tres años se infiltraron en nuestra psique colectiva y entonces engendramos esta idea? ¿O fuimos simplemente... no afortunados, pero ha habido una coincidencia? Así que la forma en que yo respondería a esa pregunta es que, por supuesto, no puedes evitar escuchar las noticias y ver lo que ponen en la televisión, y percibir lo que está sucediendo, pero a la vez procurar hasta cierto punto que no te influya".

Joseph Seed es el resultado de esta idea. Más comedido, menos voluble y menos extravagante que Vaas Montenegro o Pagan Min, Seed –también conocido como El Padre– es el fundador de una fanática secta del día del Juicio Final llamada "El Proyecto en la Puerta del Edén". Seed, un profeta autoproclamado, dirige la secta junto con sus devotos hermanos. Pero, pese a algunas metodologías y creencias anticuadas, Seed es en gran medida un producto de nuestros tiempos.

"Nos sentíamos realmente satisfechos con lo que hicimos con Vaas y Pagan Min, pero cuando creamos a El Padre queríamos asegurarnos también de que fuera un personaje actual", dice Hay. "Que las cosas en que él cree y las cosas que defiende fueran realmente relevantes y tuvieran sentido hoy en día. Que todo el mundo pudiera identificarse con él y preguntarse: '¿Está realmente loco?'".

Ubisoft Montreal tuvo que encontrar una localización que se adaptara a la necesidad del grupo de operar fuera del radar. Montana, con su población históricamente aislacionista y sus extensos paisajes, encajaba perfectamente. El equipo se propuso crear el Condado de Hope, una extensión rural completamente abierta en la que Seed y sus adeptos se han establecido y han comenzado a infiltrarse en la vida de los lugareños.

"Empezamos a preguntarnos en qué lugar de Estados Unidos habría un territorio inhóspito, que encajara con el espíritu de ser un poco desequilibrado, extraño, maravilloso y salvaje", explica Hay. "Un lugar donde pudiéramos tener una experiencia casi del tipo *Dimensión Desconocida*, que es como me hace sentir *Far Cry* en general. Volamos a Montana porque habíamos oído que tiene una tradición de autosuficiencia, y era un lugar donde la gente iba para que les dejasen solos, lejos de la mirada entrometida del gobierno. Pasamos allí dos semanas, y las historias que escuchamos y la gente que conocimos avalaron completamente la idea de que Joseph Seed fuera a Montana y creyera que el fin del mundo se acerca, y luego comenzara a hacer planes para protegerse a sí mismo y a sus seguidores".

El traslado a Montana representa un cambio profundo para la saga, que siempre ha favorecido lugares exóticos y espacios naturales extensos e ininterrumpidos. Pero no solo la flora y la fauna locales parecerán diferentes: Hay y su equipo han tenido que replantearse lo que supone un juego de *Far Cry* en este nuevo contexto.

"Llevar *Far Cry* a Estados Unidos es un gran paso, y llevar el juego a un entorno semiurbano, o donde al menos parece como si la civilización estuviera a la vuelta de cada esquina, es absolutamente un gran cambio", dice Hay. Así que eso afecta al lenguaje de Far Cry, y a la experiencia que tienes en cada momento. Lo que es realmente interesante es ver a la gente jugar en un escenario que de alguna manera ya conocen, con reglas que conocen".

Esta vez, por ejemplo, en lugar de soltar un 4x4 militar por pistas accidentadas que se abren a través de una densa vegetación, podrías encontrarte en un vehículo decididamente más doméstico, en una carretera asfaltada, y sentir la necesidad de prestar atención a las señales de stop. Las cercas en el condado de Hope suelen encerrar al ganado: pasar por encima de ellas hará que los animales queden sueltos, lo que potencialmente puede sembrar el caos (o al menos, causar una distracción). Y aunque los aliados que puedes reclutar dan buen rédito, *Far Cry 5* también introduce un sistema de "colmillos de alquiler" que significa que puedes tener a tu lado a un perro fiel de mascota.

Hay no nos quiere revelar el nombre del chucho todavía, pero parece un útil lacayo. Mándalo a un grupo de enemigos y te indicará sus posiciones. Mantenlo a tu lado y será poco considerado con cualquiera que intente atacarte, haciéndoselo pagar a cambio e incluso despojándole de su arma antes de devolvértela como si fuera un palo lanzado.

"Estábamos realmente tratando de entender cómo íbamos a utilizar animales y aprovechar las cosas que habíamos estado haciendo en *Primal*, *Far Cry 3* y *4*", dice Hay. "Como parte de eso, pasamos un día con un cazador mientras estábamos en Montana. Era hacia el final del día, y estábamos bastante cansados, y de repente me dijo: 'Quieto, no te muevas'. Estuvimos allí sentados durante lo que parecía una eternidad observando a su perro, que estaba boca abajo mirando hacia un arbusto. Pasaron unos 12 minutos y entonces el perro ladró, y un urogallo se fue volando. En ese momento supimos que necesitábamos tener un perro en el juego, y asegurarnos de que fuese un animal en quien pudieras confiar. Has de ser capaz de tener una relación con él, ha de tener un sentido, y ha de ofrecer jugabilidad. Dado que es una herramienta que la gente aquí emplearía, nosotros también lo hicimos".

El viaje también inspiró al equipo para aprovechar la naturaleza más densamente poblada de Montana en comparación con, por ejemplo, una isla tropical o la República Centroafricana. "Queremos ponerte en un mundo habitado por gente real", dice Hay. "Cuando estuvimos en Montana, conocimos personajes interesantes y reales. Eran sinceros, directos, estoicos. Tenían un detector de mentiras realmente bueno y no sentí que pudiera mentirles a esos tipos. Así que en esta nueva entrega de *Far Cry* por primera vez puedes salir a conocer gente y alistarlos en tu resistencia contra el culto". ▶

"¿Y SI HICIÉRAMOS UN PERSONAJE QUE SUPIERA, O AL MENOS CREYERA FERVIENTEMENTE, QUE TODOS ESTAMOS AL BORDE DEL ABISMO Y NOS DIRIGIMOS A UN COLAPSO?"





ARRIBA Aunque el traslado a Montana hace que la vida salvaje sea menos exótica, esto no significa que el campo sea menos peligroso.
DERECHA *Far Cry 5* se ve genial por lo que hemos visto, aunque estamos bastante seguros de que esto es un buey.
DEBAJO La lista de vehículos de *Far Cry 5* incluye camionetas, coches deportivos, grandes remolques, quads y tractores. Esta vez podrás subirte a un avión también.

"PIENSA EN ESTE LUGAR Y EN LO QUE OFRECE: UN SENTIMIENTO DE AUTOSUFICIENCIA Y EL TIPO DE GENTE QUE PODEMOS SITUAR EN ÉL"





ARRIBA Seed cree que sus acciones son por el bien de la humanidad, lo que quizá lo hace más peligroso incluso que Vaas o Min.
IZQUIERDA Si bien la secta controla una vasta extensión de tierra, opera desde un complejo fortificado.
ENCIMA El hidroavión de Nick Rye proporciona una manera flexible de volar a través del condado de Hope.

A medida que te mueves por el condado, te vas encontrando con personajes que están en algún percance. Ayúdalos y se unirán a tu causa, ofreciéndote asistencia de varias maneras. Mientras que la mayoría son solo tipos normales y corrientes sin habilidades particulares, también te encontrarás con personajes heroicos que, una vez reclutados, proporcionan acceso a ventajas y herramientas singulares que pueden apoyar tus esfuerzos. Estos personajes también ganan experiencia a tu lado, adquiriendo más destreza y aprendiendo nuevas habilidades a medida que avanzan. Por ejemplo, Grace Armstrong, un diestro francotirador que puede disparar a gran distancia. O Nick Rye, un piloto audaz que puede ser reclutado para ejecutar bombardeos y que generosamente ofrece compartir su avión.

"Realmente queríamos que los jugadores pudieran asaltar los cielos, y aunque en el pasado teníamos autogiros, no podías tener un combate aéreo, ni reclutar a alguien para que hiciera un bombardeo, y en realidad no parecía que tuvieras a alguien que fuera tu cómplice en el crimen", dice Hay. "Nick fue en gran parte concebido a partir de la gente que conocimos en Montana, y cuando lo encontremos en el juego se enfrentará a situaciones muy específicas. Si puedes ayudarlo y alistarlo, realmente es muy útil".

"Imagínate: estás mirando hacia el condado de Hope [desde un lugar alto que tenga buenas vistas], la secta se ha apoderado de él y los civiles están siendo capturados. Te dices: '¿Cómo demonios voy a manejar la situación?'. En ese momento, ves un convoy de camiones conduciendo campo a través y dices: 'Espera un minuto, llevo a Nick en mi bolsillo trasero'. Llamas por la radio, señalas al convoy y él dice: 'Sí, voy a por él'. Vuela por encima y lo aniquila con una bomba desde arriba. O podrías ir y meterte en el avión tú mismo y lanzar un bombardeo, o mantener un combate aéreo con la secta cuando ellos envíen sus propios aviones tras de ti".

Puede que el condado de Hope esté poblado de gente carismática, pero el estudio se está moviendo en la dirección opuesta en lo que respecta al protagonista del juego. Se trata de un ayudante del sheriff, que accidentalmente desencadena la toma de control de la zona por parte de la secta después de un encuentro con Seed. Nuestro héroe está un poco verde, pero sabe cómo manejar una pistola. Hay un esfuerzo deliberado por evitar la trayectoria habitual de personajes jugables.

"Odio cuando juegas un juego y pasas de cero a héroe en diez segundos, sin ningún tipo de realismo", dice Hay. "Al asignarte un trabajo que te permita tener un arma y un mínimo de entrenamiento, tiene sentido que al menos sepas usar un revólver. Pero, como viene siendo habitual en *Far Cry*, lo que hemos hecho es construir un personaje abierto, y hemos hecho de la voz del protagonista la voz del jugador. Esta vez queremos que seas tú. Queremos que puedas personalizarte para que te parezcas a ti mismo, si quieres. Por fuera, tienes el caparazón del ayudante del sheriff, pero la persona que desempeña ese trabajo y quien tiene esa responsabilidad eres tú, si realmente quieres jugar como tal".

Este compromiso renovado con la elección del jugador se extiende también a tu itinerario a través del juego. En lugar de seguir un guion trazado en que todo el mundo sigue más o menos el mismo recorrido a través de un entorno abierto, esta vez eres libre de tomar cualquier dirección que te guste desde el principio, y conocer personajes en cualquier orden a lo largo del camino.

"El juego presta atención a lo que haces y responde a ello", explica Hay. "Dependiendo de dónde estés en el juego, se te plantean micro-historias y tramas que están relacionadas con el espacio en que estás. No quiero revelar demasiado, pero digamos que un jugador se dirige al norte, y otro al sur: cada uno tendría una experiencia completamente diferente, con gente diferente, y habría historias diferentes allí. Si jugases durante diez horas y al día siguiente estuviésemos en el trabajo charlando delante del dispensador de agua, tú me contarías de qué trata *Far Cry 5* y yo pensaría: '¡He estado jugando a un juego completamente distinto y no tengo ni idea de los personajes de los que me estás hablando!'".

Todo eso está muy bien, pero pese a que la dedicación del estudio al añadir nuevas mecánicas y una mayor libertad es loable, si el juego sigue con la dinámica habitual de *Far Cry* –con independencia de que lo haga a un ritmo diferente– podría perder interés rápidamente. De hecho, una crítica dirigida al excelente *Far Cry 4* fue que quizás resultaba demasiado similar a su predecesor. El propio Hay es consciente de esas críticas y de los peligros potenciales que representan.

"Somos desarrolladores, sí, pero también jugamos a un montón de juegos, así que somos conscientes de ello", dice. "Creo que la primera discusión que tuvimos sobre por dónde teníamos que ir muestra lo que tenemos en mente: recuerdo que les dimos vueltas a unas cuantas ideas y luego dijimos: '¿Sabes qué? Si hacemos eso, la gente dirá: 'Por supuesto, es una entrega de *Far Cry* y eso es parte del patrón del juego'. Desde el principio nos planteamos que si algo resulta familiar, o si parece como si cualquiera pudiera ver algo venir, lo estamos haciendo mal. Así que cuando se filtró por primera vez la idea de situar el juego en Montana, todo el mundo de repente se dijo: '¡Espera un minuto, nadie ▶

BAR CRY

Hay trabajó como productor y productor ejecutivo en *Far Cry 3* y *4*, *Blood Dragon* y *Primal*, por lo que tiene una amplia experiencia con la serie. También tiene una idea muy específica del tipo de historia que un juego de *Far Cry* debe contar. "Una historia de *Far Cry* me parece buena si me puedo imaginar a mí mismo sentado en un bar tomando un whisky escocés mientras un extraño sentado a mi lado le cuenta a su amigo una historia que parece real, pero también es como una leyenda urbana. Si es una historia de supervivencia, y tiene lugar en una zona inhóspita, es perfecta para *Far Cry*".



Dan Hay, director creativo y productor ejecutivo de *Far Cry 5*

TIERRAS SALVAJES

En una serie con un guion muy elaborado, ¿ha generado algún problema el cambio hacia un diseño completamente abierto? "¡Por supuesto que sí, es difícil!", nos admite Hay. "Una cosa es escribir algo en un borrador y otra cosa es entregar la versión final. Pero creo que lo bueno de lo que estamos construyendo es que estamos empezando a ver los resultados. Tenemos a personas que parecen reales contando historias sobre la tradición y el culto, e insinuando que podrías querer ir a diferentes lugares en el mundo. Se trata en gran medida de seguir el rastro de las migas de pan, pero para nosotros es diferente: queremos asegurarnos de que todavía proporcionamos a los jugadores la capacidad de meterse en las historias e introducirse en tramas, pero que sean relevantes y que todavía parezca que puedas seguir el hilo y sea algo relativamente fácil de entender".

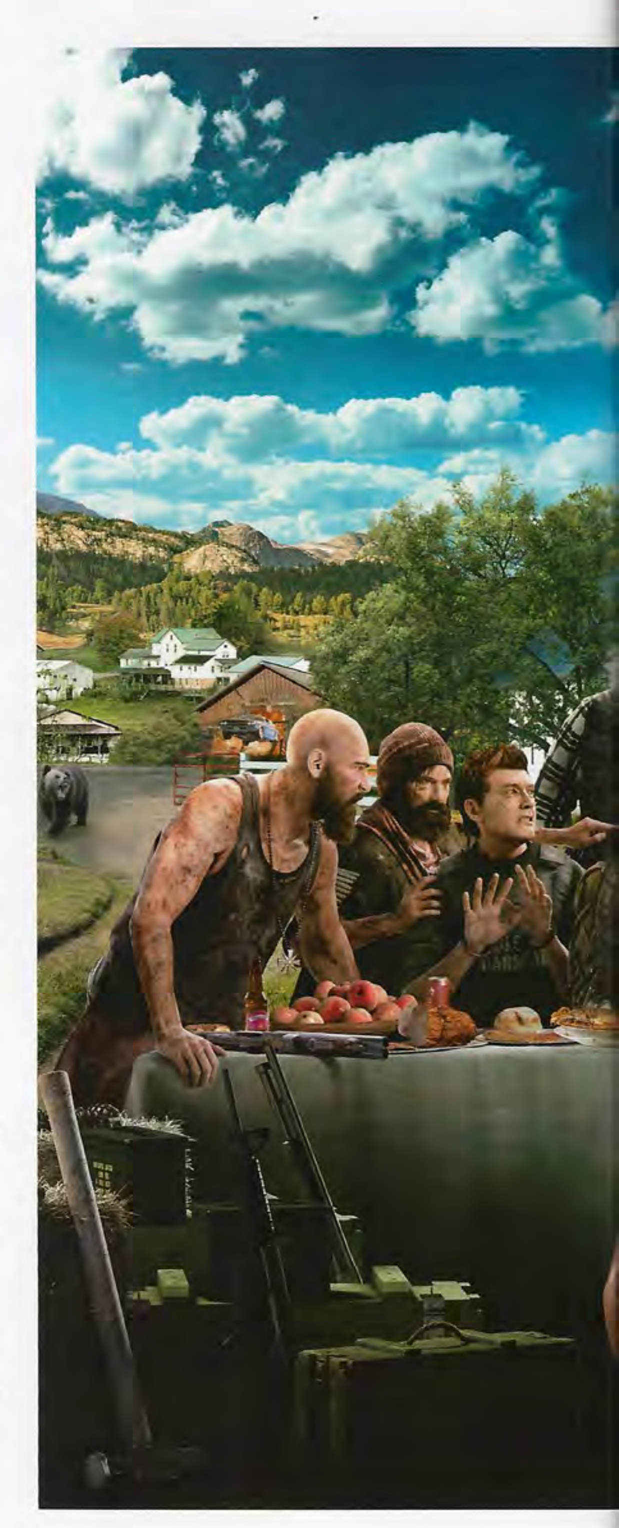
esperaría eso!'. Piensa en lo que eso significa, piensa en este lugar y en lo que ofrece: un sentimiento de autosuficiencia y el tipo de gente que podemos situar en él. Muy rápidamente comenzó a convertirse en algo que es muy poderoso y diferente. Si sigues ese impulso que tuvimos de hacer algo diferente, puedes ver la dirección que tomamos".

¿Significa eso que los jugadores no estarán trepando torres para desbloquear partes del mapa? "Esa es una buena pregunta", ríe Hay. "¿Cómo respondo? Entendemos a la gente que pregunta sobre el típico patrón de trepar torres, mirar el mundo y desbloquear el mapa. Queríamos hacer algo diferente esta vez, así que eso es todo lo que voy a decir. Pero hay muchísimas más cosas que querría contarte".

Hay desborda entusiasmo y pasión por la serie (esta es la quinta entrega de *Far Cry* en la que ha trabajado, pero solo su primera como director creativo), y salimos de nuestra charla cautelosamente optimistas en cuanto al potencial de *Far Cry 5* para subvertir las expectativas en el mismo nivel en que lo hizo *Far Cry 2* con sus armas de fuego, ataques de malaria y propagación de incendios. Si el juego está a la altura de las ambiciones del equipo, también podría representar una renovación muy necesaria del modelo de mundo abierto de Ubisoft. Es una oportunidad que definitivamente Hay y su equipo quieren aprovechar.

"Cuando desarrollas juegos, siempre hay momentos dolorosos en los que tienes que descartar cosas de la versión final porque hay que hacer la entrega", dice Hay. "Pero este es un juego en el que queremos ponernos a prueba. Este es un juego en el que queremos intentar cambiar algunas cosas y romper moldes. Creo que los juegos están madurando hasta el punto de poder contar grandes historias y, casi de la misma manera que en la televisión y en el cine, poner a alguien en un entorno en el que le estás desafiando y contando algo único. Le estás dando una experiencia que no puede obtener en ningún otro lugar".

"Por lo general, cuando estás desarrollando un juego, estás trabajando duramente en él y tienes que quemarte las pestañas. Cuando te levantas para tomar un descanso para fumar, o vas afuera y tomas un poco de aire fresco, caminas hacia un mundo que es notablemente diferente al juego que estás haciendo. Ese no es necesariamente el caso de este juego, y es una sensación muy extraña salir a la calle y tener gente a tu alrededor hablando sobre cosas que podrían tener lugar en tu juego. Enfrentar al jugador a alguien que realmente cree que está haciendo un bien a la humanidad, en un momento histórico en el que eso parece ser una tendencia en el mundo... parece algo muy acertado". Cuánto hay de verdad en el mensaje del hombre anuncio es algo que sigue abierto al debate, pero, dado todo lo que está sucediendo en el mundo de hoy, tal vez va siendo hora de que revisemos la definición de locura. ■



"ESTE ES UN JUEGO EN EL QUE QUEREMOS INTENTAR CAMBIAR ALGUNAS COSAS Y ROMPER MOLDES"



Aunque anteriormente habíamos volado con el traje aéreo de *Far Cry 3* y el autogiro en *Far Cry 4*, esta será la primera vez que aparezcan combates aéreos y bombardeos.



CONQUISTAR EL MUNDO

Cómo Monster Hunter pretende pasar de placer selecto a fenómeno de masas

Por Nathan Brown

Desarrollador y editor Capcom
Plataformas PS4, Xbox One
Lanzamiento 26 de enero

Hay dos tipos de jugadores de *Monster Hunter*: los que lo adoran y los que aún no lo han probado. Puede que los segundos hayan hecho algún intento; seguramente habían oído decir que una vez lo empiezas ya no hay vuelta atrás, pero al final lo dejaron antes de llegar a la parte divertida. Los del primer tipo, sin embargo, profesaban devoción por el juego a pesar de sus imperfecciones... que las había. Vaya si las había: era lento, farragoso y, debido a la poca potencia del hardware que lo ejecutaba (la saga es prácticamente exclusiva para consolas portátiles), también era bastante feo. Al menos, en la superficie.

Si esos son los motivos que han impedido que esta saga tan adictiva haya llegado a un público más amplio, es muy probable que *Monster Hunter: World* marque un antes y un después. Su regreso a las consolas de sobremesa abre las puertas a un mundo mayor y más complejo que alberga un ecosistema decididamente verosímil. Tiene un ritmo más rápido y una introducción de lo más sencilla, por lo que, antes de que te des cuenta, estarás cazando bestias gigantes. Por si fuera poco, este juego de rol de acción y fantasía es dinámico, variado y agradable a la vista. La ambición y magnitud que desde una pantalla de PSP o 3DS solo podían intuirse ahora brillan con luz propia.

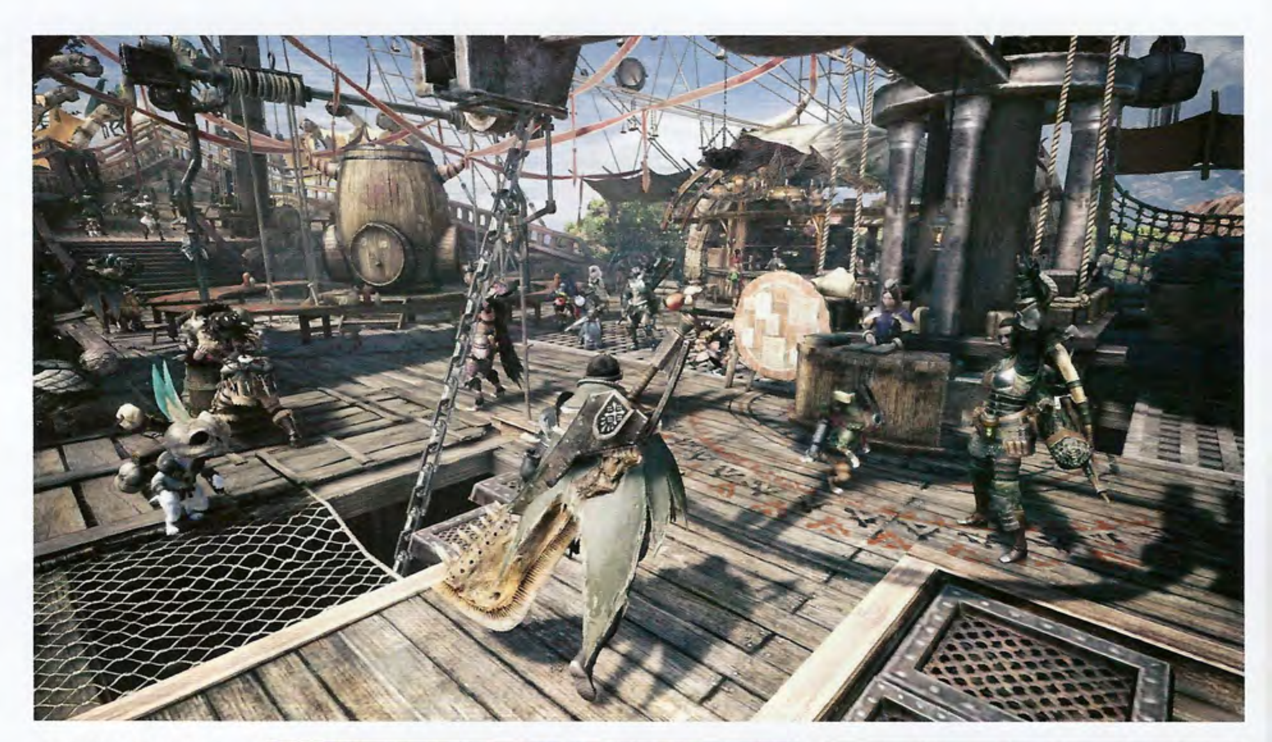
Sobre la decisión de traer *Monster Hunter* de vuelta a las consolas de sobremesa, con todos los reajustes que eso conlleva, el productor **Ryuji Tsujimoto** afirma que se trata del mejor momento para hacerlo: "Esperamos recibir a muchos jugadores nuevos, así que hemos aprovechado la ocasión para reconstruir *Monster Hunter* desde los cimientos. Hemos empezado desde cero, manteniendo, eso sí, las mecánicas esenciales y el concepto del juego. Gracias a eso, hemos podido actualizar algunas decisiones de diseño y mejorar ciertos aspectos característicos de la saga".

Pues bien, misión cumplida. *Monster Hunter* arranca rápido, y aunque puede que no muestre todas sus cartas enseguida, al menos consigue transmitir la esencia de la saga en las primeras horas. A diferencia de las entregas anteriores, el aprendizaje no se produce leyendo montones de textos, sino que se vale de breves cinemáticas y tutoriales locutados para situarte y facilitarte el avance. No se tarda mucho en poder acceder a la ciudad principal, Astera, y conocer a sus comerciantes y repartemisiones. Y, lo que quizá sea aún más importante: los jugadores más novatos podrán formar equipo con sus amigos pocas horas después de haber empezado el juego. Atrás queda la antigua filosofía de *Monster Hunter* en la que el modo individual y el multijugador se desentendían el uno del otro al principio del juego. Antes, era imposible seguir el hilo de la historia si se jugaba en línea, lo que dejaba en la inopia a los jugadores que se lanzaban directamente al modo cooperativo. "Salvo contadas excepciones -asegura Tsujimoto-, puedes avanzar en la historia y habituarte a las mecánicas del juego mientras disfrutas del modo cooperativo con tus amigos. Esta forma de iniciarse en el juego resulta mucho menos brusca para los jugadores que están acostumbrados a este tipo de experiencias".

Tal como sugieren las declaraciones de Tsujimoto, en Capcom se han dedicado a actualizar algunos de los elementos más obsoletos de Monster Hunter para adaptarse mejor a los nuevos jugadores. Al mismo tiempo, se han asegurado de que los cambios no defraudarán a los seguidores más acérrimos de la saga. Un buen ejemplo de ello es el movimiento de esprint del cazador, que ahora puede realizarse de dos formas distintas: una es pulsando el botón superior derecho, pensada para apelar a la memoria muscular de los más veteranos; y la otra es haciendo clic en el joystick izquierdo, pensada para... bueno, para el resto. La selección de objetos ha sufrido una modificación parecida, ya que se ha mantenido la larga lista que aparecía en los juegos anteriores, pero también se ha añadido un menú radial que los novatos encontrarán mucho más práctico. La idea no es desterrar el antiguo *Monster Hunter* en pro de las ventas, sino crear una versión nueva y mejorada. Han optimizado las primeras fases para que el jugador ya no sienta que tiene que dedicarle 20 horas al juego para poder llegar al meollo. Y lo cierto es que lo han conseguido.

Bueno, no del todo. Hablando con un compañero de prensa en la sede de Capcom de Osaka mientras disfrutamos de una sesión de dos días de *Monster Hunter: World*, nos quejamos de lo engorroso que es el sistema de recogida de recompensas al final de cada misión. Tras ver todo lo que has ganado, hay que ir pulsando 'X' una y otra vez hasta haber recogido todos los objetos. Nos preguntamos si no sería mejor dar por sentado que queremos quedarnos con todo y, luego, seleccionar manualmente lo que queramos descartar. Otro colega apunta que, de hecho, para los seguidores de la saga se trata de una mejora tremenda; resulta que, en entregas anteriores, había que seleccionar los objetos uno a uno con la cruceta y pulsar 'X' para recogerlos.

No es el único vestigio que encontramos en el juego. También han decidido conservar parte del vocabulario característico de *Monster Hunter*, donde las misiones del tablón de Astera no se "aceptan" ni se "inician", sino que se "publican". Donde, para empezar la misión, tienes que marcar una casilla en la que pone "Terminar". Lo mires como lo mires, los menús siguen siendo confusos (¿las recompensas se añaden automáticamente o también hay que recogerlas a mano?), y al que decidió colocar al vendedor de pociones de salud sobre un montón de cajas en el rincón más apar-







Astera (la ciudad principal) tiene varios niveles. Al principio, es fácil perderse buscando a algún comerciante. Cuando descubras la guarida de un monstruo, lo más probable es que se vaya de allí. Si le haces daño, directamente huirá. Cada vez que comes, creas un objeto o forjas un arma se inicia una cinemática. Por desgracia, es siempre la misma y resulta repetitivo.



¿Crees que un arco no es el arma más útil contra un adversario de semejante envergadura? Te equivocas. Todos los tipos de armas que hay en el juego pueden ser letales si se usan de la forma adecuada. Personalmente, nos inclinamos por las armas pesadas de combate cuerpo a cuerpo por el gran daño que infligen.



LOS JUGADORES MÁS NOVATOS PODRÁN FORMAR EQUIPO CON SUS AMIGOS POCAS HORAS DESPUÉS DE HABER EMPEZADO EL JUEGO







Las misiones de robar huevos no han desaparecido, a pesar de los cambios en la accesibilidad. Cocinar ya sería el colmo, ya que comer otorga una mejora temporal que aumenta la velocidad de movimiento al cargar con objetos.

tado de Astera le deseo que sufra la ira del Diablos. En fin, hay costumbres difíciles de cambiar, pero la intención de Capcom está clara y, en líneas generales, lo han clavado. O publicado, vete a saber.

De todos modos, esos detalles se pierden en el olvido en cuanto sales a la aventura y te topas con las nubes de luciérnagas. Son unas pequeñas guías que marcan la ruta y te avisan si hay objetos y suministros de artesanía cerca. Su presencia ha provocado divisiones entre la comunidad, ya que algunos temen que esas pistas resten emoción a la cacería. Personalmente, me parecen imprescindibles. Primero, porque ya no hay que pasarse horas deambulando por ahí con la esperanza de encontrar a tu presa; pero, sobre todo, porque son la prueba de que en Capcom han aplicado un enfoque mucho más creativo al diseño de niveles de *Monster Hunter*. Sin ir más lejos, la zona central del mapa Ancient Forest (uno de los dos que exploramos al probar el juego) es una enrevesada madriguera plagada de ramas y plantas trepadoras que preferimos no tener que explorar sin ayuda.

Parece obvio que las luciérnagas son un recurso para que no tardes demasiado en pasar a la acción, pero eso no significa que el juego sea rápido. Queda patente en detalles como el temporizador de 50 minutos que aparece en la mayoría de misiones, o en el hecho de que los miembros de tu equipo solo puedan morir (o "desmayarse") tres veces en total antes de reaparecer en Astera. Es cierto que no tardas mucho en encontrar a tus presas, pero hacer que se dobleguen ante tu espada (o tu hacha, o tu guja) no es cosa de cinco minutos. Por ejemplo, Barroth, el tercer monstruo al que nos enfrentamos, es una bestia gigante y robusta que podría derribar un muro con la frente. La espada larga le quita ocho puntazos de daño por golpe, así que, sin ayuda, acabar con él te lleva su buena media hora.

"Las IA de nuestros monstruos siempre han sido sofisticadas -afirma Tsujimoto-, pero esta vez hemos combinado su inteligencia con un mapa topológico complejo; las bestias interactúan entre ellas, con otras criaturas más pequeñas... e incluso con las plantas. Hemos querido crear un mundo rico y profundo". Y no fue tarea fácil. Para volver a la potencia de las consolas de sobremesa, necesitaron más personal y alguna ayuda extra; al fin y al cabo, el equipo de *Monster Hunter* llevaba diez años dedicándose a las consolas portátiles. Tsujimoto y su gente fueron en busca de sangre joven, internacional y familiarizada con las nuevas técnicas de desarrollo. Cuando las barreras lingüísticas provocaban algún problema de comunicación, echaban mano del equipo de localización, muy necesario para poder lanzar el juego a la vez en todo el mundo. El departamento de I+D de Capcom se convirtió en un pilar clave desde las primeras fases, ya que ayudó al equipo de desarrollo a saber qué hacer, cómo hacerlo y cuándo podían esperar resultados. Según Tsujimoto, "estas consolas son muy potentes, pero no se puede usar todo siempre".

Según **Sayaka Kenbe**, directora de arte, "la mejor forma de aprovechar el software no es siempre la más obvia". "A veces teníamos que buscar soluciones alternativas para conseguir un buen resultado. Hace unos años, las opciones a la hora de implementar el pelaje de las bestias habrían sido muy limitadas; en cambio, hoy en día tienes la posibilidad de crear miles de filamentos, pero puede que luego sean imposibles de procesar. Al final, tuvimos que recurrir a otros métodos para emular el aspecto y la textura del pelaje real". A pesar de que Capcom muestra una clara intención de renovarse, el juego se ha desarrollado con MT Framework, un motor obsoleto. Eso sí, aunque comparte con ellos parentesco, legado y motor, el complejo código de *World* no tiene nada que ver con el de sus predecesores en 3DS.

Uno de los momentos más decisivos del desarrollo de *Monster Hunter: World* fue la creación de un prototipo en el que escaseaban las armas. En palabras de Tsujimoto: "Se centraba en las innovaciones del juego. Dejamos de lado la caza para poder observar otras conductas. Queríamos ver cómo el jugador capturaba el olor de un monstruo y lo usaba, por ejemplo, para atraer a otra bestia y provocar un enfrentamiento entre ellas. El prototipo fue una prueba de concepto en la que quisimos incluir todos los elementos que tantos halagos están recibiendo ahora. La parte de la acción la tenemos dominada porque es algo que ya habíamos hecho antes; no nos hacía falta demostrarlo en un prototipo, podíamos añadirlo más adelante. La verdad es que aquello trastocó un poco el plan que habíamos previsto, pero fue un buen punto de partida. Nos sirvió para poder visualizar la creación de un *Monster Hunter* desde un nuevo prisma". ▶



"ESTAS CONSOLAS SON MUY POTENTES, PERO NO SE PUEDE USAR TODO SIEMPRE"

Tsujimoto reconoce, además, que el diseño de niveles fue un quebradero de cabeza desde el principio. Con Ancient Forest, el primer mapa que diseñaron para el juego, ya faltaron a su primer plazo. Tras dar los primeros pasos a base de ensayo y error, acabaron cogiéndole el truco, y el resto avanzó de forma más ágil. Fue un proceso largo y tedioso, pero las lecciones que aprendieron durante la creación de Ancient Forest allanaron el camino.

El contraste es evidente: después de haber creado un juego tan lento como *Monster Hunter*, en Capcom vieron la necesidad de dar un giro a otro mucho más enérgico y fluido. Y lo cierto es que, en este momento, los cuatro que estamos aquí, entregados en cuerpo y alma para vencer al repulsivo Jyuratodos, estamos convencidos de que sus esfuerzos han valido la pena. Los detalles sobre el desarrollo son interesantes, pero por encima está la sensación que transmite al jugarlo. Y es maravillosa.

El combate es lento, solemne y sobrecogedor; sientes la intensidad y concatenación de los golpes incluso sin mirar las cifras de daño que salen despedidas del enemigo con cada impacto. Este detalle es otro guiño a las actuales tendencias, pero lo cierto es que ni siquiera es necesario, ya que el juego se basta y se sobra con el extraordinario nivel de las animaciones de las bestias. Barroth, con todo su peso, renquea desesperado. Nota que su muerte se aproxima e intenta alejarse de nosotros. Su salud ha aumentado en proporción al número de integrantes de nuestro equipo, pero aun así tiene todas las de perder. Se lo merece: hace un rato nos ha mandado a golpes hasta el borde de un acantilado.

Usando cebos y trampas puedes llegar a forzar un encuentro entre dos bestias de la misma región, pero es mucho mejor cuando sucede de forma espontánea. El punto álgido de nuestras dos jornadas de juego se produce cuando, al enfrentamos a Jyuratudos, Barroth aparece para echarnos una mano. El reptil estrangula al huesudo coloso con su cuerpo, y el daño que aparece en pantalla se eleva hasta cotas a las que nosotros no podemos aspirar. Barroth se defiende abalanzándose con saña contra su enemigo. Se enfrascan en un tira y afloja tan tenso como digno de ver, así que nos trasladamos a un lugar más elevado para poder disfrutar mejor del espectáculo. Unos segundos más tarde, nos vemos obligados a ponernos a cubierto porque Rathalos, un feroz guiverno capaz de matarnos de un solo golpe (lo hemos descubierto por las malas hace un rato), ha oído el revuelo y se ha acercado para ver qué pasa. Puede que pretenda zanjar la discusión escupiéndole fuego encima, quién sabe. Nos resguardamos. En ese momento, aparece un empleado de Capcom y nos pilla así, agazapados detrás de una roca, inclinando la cámara con cuidado para intentar ver algo. No queremos perdernos un solo detalle, aunque nos cueste la vida.

Y de repente vemos más claro que nunca qué es lo que hace especial a este juego. *Yuya Tokuda*, director del juego, nos da su visión personal sobre el tema: "Creo que el verdadero atractivo de Monster Hunter, y lo que me motivó a trabajar en él, es que, aunque sea un mundo mágico de fantasía, no te enfrentas a demonios. Los enemigos son criaturas realistas que podrían formar parte de un ecosistema biológico. Son seres sintientes a los que no te extraña ver peleando entre ellos. Además, el hecho de enfrentarte a monstruos gigantescos con armas enormes despierta los instintos humanos más primarios. La lucha contra esas bestias colosales hace que aflore nuestro espíritu aventurero".

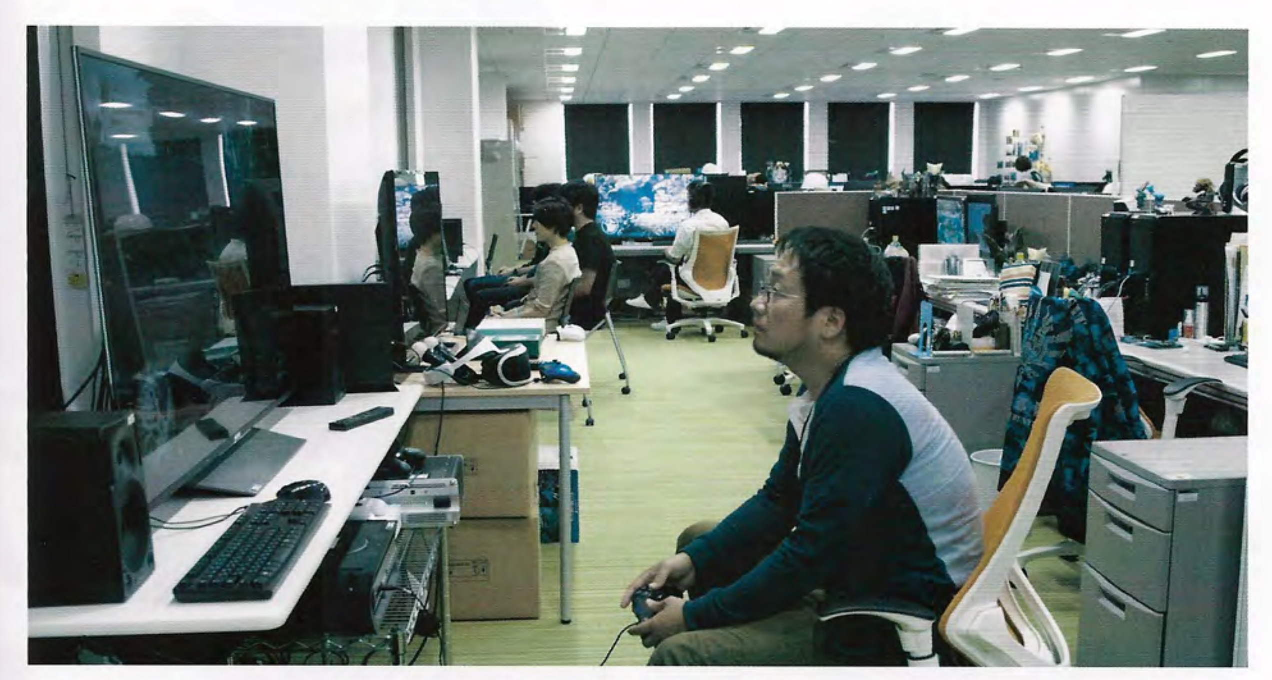
Parece lógico, sin duda. Sin embargo, superado el espectacular combate a tres bandas, comprendemos que es más que eso. Y ese algo más es precisamente lo que podría otorgarle el éxito internacional que merece (al menos, según los seguidores de la saga). "En cierto modo, satisfacemos necesidades primarias", afirma Tokuda. "Aceptar un reto, superarlo, recibir una recompensa y hacerte cada vez más fuerte. Si enmarcas eso en un multijugador que le aporte el elemento social tienes, en esencia, la definición de *Monster Hunter*".

La franquicia abarca tres generaciones de consolas portátiles y de sobremesa, pero parece que es ahora cuando su filosofía casa con las tendencias de la industria. ¿Un mundo aparentemente infinito lleno de desafíos que aceptar y objetos que recoger? ¿Un entorno abierto, estéticamente agradable y con un modo cooperativo bien integrado? Eso cumple punto por punto con el manual para el éxito del videojuego actual, y Capcom tiene 13 años de experiencia. Hay dos tipos de jugadores de Monster Hunter: los que lo adoran y los que aún no lo han probado. Y parece que el primer grupo está a punto de aceptar a una oleada de nuevos miembros. ■

DECISIONES TÉCNICAS

Entre que han aumentado el uso de Unreal Engine y las dificultades que tienen para mantener su propia tecnología (¿quién se acuerda de Panta Rhei?), nos sorprende descubrir durante nuestra visita que el equipo de Capcom está desarrollando su nuevo juego en MT Framework. Al fin y al cabo, se trata de un motor creado en la época del primer *Dead Rising*. Sí, ha recibido numerosas actualizaciones desde entonces, pero ¿por qué decidió Capcom usar tecnología obsoleta para crear la entrega de *Monster Hunter* más innovadora hasta la fecha? "Creímos que el mejor entorno para desarrollar el juego era que los ingenieros estuvieran completamente dedicados a nosotros y no dependieran de recursos de terceros", afirma Tsujimoto. "Además, hay aspectos específicos del juego que solo pueden hacerse con MT Framework. La saga ha influido enormemente en el desarrollo del motor, por lo que las herramientas de las que dispone encajan a la perfección con el desarrollo de *Monster Hunter*. Nos pareció lógico seguir usando el motor que el mismo juego ha ido moldeando y que, a fin de cuentas, lo ha creado".



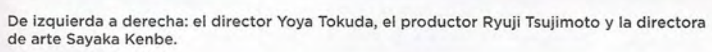












De izquierda a derecha: el director Yoya Tokuda, el productor Ryuji Tsujimoto y la directora de arte Sayaka Kenbe.





Conoce al grupo de desarrolladores superestrellas que mantienen a Nintendo en la cima del mundo

Por Nathan Brown

Kenta Motokura

Director de *Super Mario Odyssey*

Se unió a Nintendo en
2000

Ludografía seleccionada
Pikmin (GameCube), *Donkey Kong Jungle Beat* (GameCube), *Super Mario Galaxy* (Wii), *Super Mario 3D World* (Wii U)

Juego de Nintendo favorito
Tengo mucho cariño a *Pikmin* y a *Super Mario Sunshine*. La diversión del juego sandbox; la relación entre arte y diseño; la dificultad de hacer algo nuevo; lo que sentía por mi trabajo, que siempre era divertido hiciera lo que hiciera, y los diseños que hice, que mirándolos en perspectiva ahora no son demasiado buenos. Siempre vuelvo a rejugar esos títulos cuando siento que estoy a punto de olvidar algo.

Empezaste tu carrera en Nintendo como artista. ¿Cómo de cerca trabajaste con los equipos de diseño, y qué aprendiste de ellos sobre realizar juegos de *Mario*?

Al principio era responsable del modelado y animación de personajes, pero gradualmente también me fui involucrando en el diseño técnico de los personajes que hacía. En *Super Mario Galaxy*, me involucré en el diseño del personaje del jugador, y en *Super Mario Galaxy 2* hice algo de diseño de niveles. No creo que el trabajo de los artistas pueda separarse del de diseño. Aprendí mucho trabajando en los juegos de *Mario*, incluidos los elementos del gameplay, lo que hace divertido a un juego de acción y cómo enfocar los problemas simplemente.

Llevas en Nintendo desde la época de GameCube. ¿Cómo ha cambiado el proceso de desarrollo desde entonces?

Las mecánicas de juego son diferentes, así que no es posible comparar. Durante el desarrollo de *Super Mario Odyssey* había muchas más cosas que se podían hacer, comparado con lo que se podía llevar a cabo durante la época de Wii. Tenemos un mayor rango de expresión, podemos colocar más objetos y existe una mayor libertad sobre cómo se pueden utilizar los mandos. Todavía necesitamos usar esta libertad mientras hicimos el juego, y en vez de hacer las cosas distintas, nos aseguramos de experimentar mucho con pruebas, errores y respuesta rápida, como hacíamos antes.

A menudo pensamos que las sagas longevas se acaban quedando atascadas en sus formas, pero un nuevo *Mario 3D* siempre es diferente. ¿Cuáles son las reglas que no puedes romper de ninguna manera al crear uno?

Creo que, por el hecho de ser una saga longeva, es importante ofrecer nuevas experiencias de juego al consumidor. Tanto adultos como niños sienten la misma emoción por las mismas cosas, y aunque a veces pueda resultar arriesgado, creo que la saga *Mario* en 3D está evolucionando junto a su público. Esta es la regla que no podemos romper de ninguna manera, pues tenemos que ser serios a la hora de intentar crear nuevas experiencias al desarrollar nuevos juegos.

***Odyssey* supone un regreso al mundo de estilo sandbox de *Super Mario 64* y *Sunshine*. ¿Qué enfoque distinto se necesita cuando se trata el diseño de niveles? Por decirlo de otra manera, ¿qué hace bueno un mundo 3D de un juego de *Mario*?**

Comparado con otras entregas de la saga, los juegos de tipo sandbox ofrecen mayor control sobre la cámara, así que es más complicado controlar en qué parte del mundo estás. Necesitamos colocar puntos de referencia y rutas para que el jugador no se pierda, pero también dejarle que explore. Ajustamos la cantidad de gameplay en una zona, considerando lo que los jugadores buscan cuando están allí. Un buen mundo en un *Mario* 3D es uno que está bien pensado. Idealmente, queremos que los jugadores entiendan cuál es el motivo por el que cierto elemento del juego está donde está, o por qué el diseño tiene ese aspecto, o por qué el mundo tiene el tamaño que tiene.

El sistema de captura de Odyssey surgió de un prototipo experimental. Explícanos cómo funciona esa fase; una vez que has construido algo y has decidido personalmente que te gusta, ¿qué ocurre después?

Pruebo ideas y miro cómo van en cada fase. Tras pensar una idea y plasmarla en papel, juego con ella para ver si es buena o no. Cuando hacemos algo, a veces acaba no siendo divertido, así que no se usa en el juego. Con ideas divertidas, el paso siguiente es pensar en qué reglas de juego funcionarían con ellas, qué tipo de diseño de nivel encajaría, y entonces construir algo para poder volver a probarlo.

¿Cuál ha sido el mayor desafío al que os habéis enfrentado durante el desarrollo de *Super Mario Odyssey*? ¿Cómo lo superasteis?

Los mayores desafíos fueron la mecánica de captura y los diseños de los nuevos niveles sandbox. Para la habilidad de captura, pensábamos en cada una como en una nueva transformación, así que nos llevó mucho tiempo para incorporarlo y afinarlo. Como puedes usar enemigos y objetos, tuvimos que descartar parte de los diseños de niveles que teníamos de anteriores juegos y crear diseños que funcionaran con este juego.

Además, lo hicimos para que los jugadores pudieran escoger cuáles de las muchas Energilunas de las fases sandbox querían encontrar o ignorar mientras jugaban. En *Super Mario 64* o *Super Mario Sunshine*, cuando encontrabas una estrella o un sol, regresabas al inicio de la fase. Pero en *Super Mario Odyssey*, el juego no se detiene de repente como en los anteriores, intentamos



hacerlo para que pudieras seguir explorando por mi mismo, y sumergirte en el universo Mario.

Echando la vista atrás a cuando se estaba desarrollando *Odyssey*, ¿hay algún aspecto del que estés particularmente orgulloso?

El tema para este juego es la gran cantidad de sorpresas que ofrece el viaje, y siento que diseñando este juego, Mario me lo ha enseñado todo sobre el potencial ilimitado que tienen tanto él como los juegos en general. Creé cada parte de este juego mientras tenía en mente lo que Mario diría al respecto. ¡Espero que visites y juegues en todos los lugares distintos en los niveles!

Muchos desarrolladores alrededor del mundo darían cualquier cosa por trabajar en un juego de Mario. ¿Es creativamente tan gratificante como parece desde fuera? ¿Quieres probar otras cosas, o serías feliz creando juegos de Mario para siempre?

Como he mencionado antes, pienso que todavía queda mucho potencial por explotar en los juegos. Por supuesto, adoro a Mario, y parte de mí quiere hacer juegos de Mario, pero quizá él no sea la mejor opción dependiendo de cómo queramos aprovechar este potencial. Cuando se me ocurre una idea, me gustaría que se pudiera llevar a cabo de la mejor manera.

¿Junto a qué miembro senior del equipo de Nintendo has trabajado codo con codo? ¿Cuál es la cosa más valiosa que has aprendido durante ese tiempo?

He aprendido diseño de juegos de los señores Shigeru Miyamoto, Yoshiaki Koizumi, Koichi Hayashida y de los otros directores de juegos de Mario en 3D anteriores. Han tenido un gran impacto en cómo he trabajado en *Odyssey*, me han enseñado cómo debería ser un juego de Mario, lo que significa ponerse a prueba a uno mismo, y lo importante del diseño de niveles. Soy un simple artista, y tuve la suerte de tener la oportunidad de mantener muchas charlas durante mucho tiempo. Me siento tremendamente afortunado. ▶

"Creo que, porque precisamente es una saga longeva, es importante ofrecer al consumidor nuevas experiencias de juego"

Kosuke Yabuki

Productor de *Mario Kart 8* y *Arms*

Se unió a Nintendo en
2005

Ludografía seleccionada
The Legend Of Zelda: Twilight Princess (GameCube, Wii), *Mario Kart Wii* (Wii), *Mario Kart 7* (3DS)

Juego de Nintendo favorito
Es muy difícil escoger un favorito. El señor Hideki Konno dice que *Mario Kart* es una "herramienta de comunicación" y esta idea ha sido muy importante para mí. Esta idea no se plasma solo en *Mario Kart*, también en muchos otros juegos Nintendo. Además de en otros como *Arms*, *Splatoon* y *Animal Crossing*, también en títulos en los que juegas solo, como *Super Mario Bros* o *The Legend of Zelda*, es divertido hablar con otra gente sobre lo lejos que has llegado o cómo te has pasado determinada parte.

***Mario Kart* lleva años entre nosotros, muchos lectores de EDGE han jugado a cada entrega durante casi un cuarto de siglo. Pero, ¿nos podrías decir una cosa que la gente que juega a *Mario Kart* no sepa sobre el juego? ¿Algo que solamente puedas saber si has trabajado en el juego?**

Cada nueva entrega del juego la hacemos de cero: programa, gráficos, audio... ¡Todo! Incluso si creamos características similares, como estamos trabajando desde el principio y juntándolo todo de nuevo, cambian un poco cada vez. Pienso que estos pequeños cambios son muy importantes en la saga *Mario Kart*.

Mario Kart 8 Deluxe es la única excepción. Usamos *Mario Kart 8* como base para trabajar y nos centramos en crear reglas de batalla variadas y cosas que usaran las características de Nintendo Switch. También añadimos compatibilidad para que los jugadores usaran un Joy-Con y conexión local. Creo que hemos logrado un juego perfecto para Nintendo Switch.

De la misma manera, ¿qué es lo más complicado de crear un *Mario Kart*? ¿Hay algún objeto o sistema de juego que sea particularmente complicado de incorporar?

Supongo que el sistema que permite a la gente jugar juntos, incluso si no tienen la misma habilidad. Un golpe de suerte puede hacerte ganar, o hacerte perder. ¿Y si pierdes? Bueno, durante el desarrollo del juego intentamos equilibrarlo de manera que, cuando pierdes, todavía quieres probarlo una vez más.

¿Qué se siente cuando te piden ponerte al mando de una saga tan famosa, e importante, como *Mario Kart*? ¿Sientes más presión personal ahora que antes? Si así fue, ¿cómo lo sobrellevaste?

Desarrollar un nuevo juego siempre conlleva presión y diversión. No tiene nada que ver cuál sea mi papel, o si se trata de una saga famosa o no. Cada día trabajamos en equipo para desarrollar el juego, y con nuestra pasión, lo hacemos para crear un juego único y divertido, con la visión de cómo se divertirá la gente que lo juegue.

El señor Miyamoto desafía a los equipos de Nintendo a hacer algo nuevo. ¿Cómo haces algo que parezca nuevo cuando estás atado a las convenciones de una saga tan longeva como *Mario Kart*?

El señor Miyamoto a menudo me pregunta si en lo que estoy trabajando es distinto a otros juegos, o al anterior juego de la saga. Siempre pienso en eso, así podré responder esa pregunta. Si no sigo pensando en eso, entonces no puedo encontrar la respuesta.

Si mantenemos las características básicas de la saga *Mario Kart* y simplemente las pulimos más con cada nueva entrega, entonces tendríamos problemas para sacar productos que interesaran a la gente. Si no incluimos nuevas experiencias y sorpresas más allá de lo que la gente que lo juega está esperando, no creo que consideren que es un producto atractivo. Más que intentar cumplir las expectativas del consumidor, intento superarlas.

¿Cómo surgió la idea de *Arms*? No el juego en sí, sino la idea de hacer algo nuevo. ¿Fue idea tuya hacer algo distinto, o la decisión vino de arriba?

Nintendo siempre está pensando en nuevas ideas de juego. El origen de *Arms* fue uno de esos prototipos que comenzó con las ideas: "¿Podemos hacer un juego de lucha en tercera persona? ¿Y si hiciéramos un juego donde luchas con brazos extensibles?". A partir de ahí, creamos un juego con estrategias y técnicas nunca antes vistas.

También pensé que era un buen juego para los Joy-Con y Nintendo Switch, así que junté un equipo y empecé a trabajar en *Arms*. Al mismo tiempo estaba trabajando en *Mario Kart 8 Deluxe*, así que necesitaba mucha gente que me ayudara. Les estoy muy agradecido.

Tu actuación en el Arms E3 Invitational fue sorprendente. ¿También eres tan bueno jugando a *Mario Kart*? ¿Tienes que ser bueno jugando para crear buenos juegos?

Cuando se celebró el E3, *Arms* todavía no se había puesto a la venta, así que tenía ventaja porque pude jugar mucho durante el desarrollo. Una vez que *Arms* se empezó a vender, la gente mejoró muy rápido y ahora hay muchísimas personas en todo el mundo a las que no podría vencer. Eso me alegra mucho.

Tanto en *Arms* como en *Mario Kart 8 Deluxe*, mi habilidad se sitúa en el rango medio del equipo de desarrollo. Nuestro equipo no cuenta solo con jugadores habilidosos, sino también con gente que no es tan buena con los videojuegos, y yo estuve jugando con ellos cada día durante el desarrollo del juego. Para crear un juego que

pueda disfrutar mucha gente sin que importe su nivel de habilidad, es importante que haya todo tipo de gente en el equipo de desarrollo. No es necesario que seas bueno jugando a videojuegos.

Aunque todavía es pronto, ¿cómo de satisfecho estás con tu trabajo en *Arms* y la respuesta que has tenido por parte del público? ¿Qué ideas tienes sobre cómo podría mejorarse o expandirse en el futuro?

Arms es un juego de lucha completamente nuevo. Hay muchas estrategias y técnicas que son completamente nuevas. Estoy muy contento de que la gente se esté divirtiendo y lo novedosa que es la experiencia de juego.

Seguimos ajustando el equilibrio del juego para que mucha gente pueda seguir disfrutándolo durante mucho tiempo. Recientemente añadimos personalización del control y próximamente pretendemos añadir nuevas opciones de entrenamiento y también nuevos luchadores y escenarios. Espero que *Arms* siga evolucionando junto a los jugadores.

Los dos juegos por los que eres famoso son variaciones de géneros ya establecidos. *Mario Kart* es un juego de carreras muy distinto; *Arms* es un juego de lucha, pero a la vez no lo es. ¿Te gustaban ese tipo de juegos antes de que se hicieran? ¿Hay algún género en particular del que seas fan?

Cuando era niño, jugaba mucho a *Super Mario Kart* y *Street Fighter 2* con mis hermanos y mis amigos, ¡pero nunca llegué a imaginar que acabaría haciendo algo como *Mario Kart 8* o *Arms*! Nunca sabes por qué caminos te llevará la vida.

Soy gamer y juego a muchos géneros distintos. También me gustan los juguetes y los deportes. Todos los desarrolladores de Nintendo, no solo yo, siempre intentamos crear experiencias de juego únicas. Si pienso que puedo crear una experiencia única como *Mario Kart* o *Arms*, entonces quiero intentarlo, sin importar el género. ▸



"Una vez que *Arms* se empezó a vender, la gente mejoró muy rápido y ahora hay muchísimas personas en todo el mundo a las que no podría vencer"

Hisashi Nogami

Productor de *Splatoon 2*

Se unió a Nintendo en

1994

Ludografía seleccionada

Yoshi's Island (SNES), *Yoshi's Story* (N64), *Animal Crossing* (GameCube), *Mii Channel* (Wii)

Juego de Nintendo favorito

Tengo muchos, pero si tuviera que escoger solo uno, sería *The Legend of Zelda*. Lo debo haber completado más de 30 veces Siento como si tuvieras libertad para decidir qué hacer. A veces tomaba una decisión equivocada y acababa perdido, pero me ayudó a forjar mi propio camino. Lo mismo sucedió con la última entrega de la saga, *Breath of the Wild*. Es muy divertida.

¿Cómo te convertiste en desarrollador de juegos?

Inicialmente entré en Nintendo como diseñador gráfico para juegos. En esa época, no existía un departamento de debug, y todo se hacía en el mismo departamento, con compañeros que ayudaban. Durante mis seis primeros meses no tenía nada que hacer de diseño gráfico, y en vez de eso me dedicaba a buscar bugs.

***Splatoon* fue el primer juego en emerger de la iniciativa Nintendo's Garage. ¿Puedes explicarnos más sobre Garage?**

Garage no es tanto el nombre de una iniciativa como el nombre de equipo de unos cuantos trabajadores. El staff de Garage eran desarrolladores que habían trabajado en títulos que acompañaron el lanzamiento de Wii U, como *Nintendo Land* y *New Super Mario Bros U*. Lo que ocurrió es que varios equipos se disolvieron al mismo tiempo y unas diez personas de esos equipos fueron citadas para crear un equipo que propusiera nuevos juegos.

Durante las sesiones de planificación debatimos largo y tendido sobre distintas ideas. Tras varias presentaciones, la idea que decidimos desarrollar oficialmente con la intención de convertirla en un producto fue la base para *Splatoon*.

Los miembros de Garage fueron casi todos asignados para el desarrollo de *Splatoon* una vez se hizo oficial el proyecto, así que el equipo de Garage se disolvió. Sin embargo, aunque ya no exista un "Garage", en Nintendo estamos constantemente buscando nuevas ideas, y a veces esas ideas alumbran nuevos productos. Un ejemplo de esto sería *Animal Crossing*, que diseñamos el señor Eguchi y yo hace 15 años, mientras que otro juego que salió de este mismo proceso fue *Arms*.

Llevas en Nintendo casi 20 años, lo que te da poder para responder a la mayor pregunta de todas. ¿Cómo es trabajar con Shigeru Miyamoto?

Aunque el señor Miyamoto es afable y alegre, es muy estricto cuando se trata de crear juegos. Si la idea que estás presentando no está bien pensada, rápidamente te señala lo que falta. Antes de presentarle cualquier idea, le daba mil vueltas para asegurarme de que no se me pasaba nada por alto y que no había contradicciones. Creo que nos está enseñando lo importante que es la reflexión profunda para los desarrolladores de juegos.

Aunque no es exactamente un "auténtico" shooter, con anterioridad a *Splatoon*, Nintendo no tenía mucha experiencia con el género. ¿Fue difícil convertir el concepto en realidad? ¿Cuáles fueron las lecciones más valiosas que aprendiste sobre cómo se debería hacer ese estilo de juego?

Nuestra intención no era crear un shooter. Simplemente, acabamos con el estilo actual después de combinar la acción de estilo Nintendo con el concepto de un juego competitivo de control de zona.

La compañía ha creado anteriormente otros juegos competitivos y los miembros del staff de *Splatoon* normalmente jugamos a distintos tipos de juegos competitivos, así que entendemos su atractivo. Aspirábamos a crear un juego que fuera sencillo de entender para los principiantes y que, al mismo tiempo, supusiera el suficiente desafío, aunque lo jugaras una y otra vez. Para lograrlo, creíamos que primero teníamos que asegurarnos de que nosotros mismos habíamos jugado mucho; y segundo, teníamos que hacer un seguimiento de cómo estaban jugando los jugadores tras el lanzamiento y añadir cambios. Creo que este enfoque ha producido resultados positivos.

***Splatoon* fue el primer juego de Nintendo en recibir apoyo a partir de actualizaciones gratuitas. ¿Supuso un giro cultural para una empresa como Nintendo, para quien los DLC no son habituales?**

Aunque *Splatoon* es un juego con algunos elementos de shooter, también es un nuevo tipo de juego en el que ganas o giras las tornas a tu favor, llenando de tinta el suelo y las paredes. Eso era realmente novedoso. Nos preocupaba poder confundir a los jugadores si de repente les ofrecíamos gran cantidad de armas y escenarios distintos, así que, en vez de eso, decidimos ir añadiendo contenido poco a poco a medida que los jugadores iban evolucionando.

Al añadir nuevas armas y escenarios, cambiamos completamente la dinámica de batalla. Con esto, nuestra intención era la de mantener el interés de los jugadores. No fue una gran decisión para Nintendo, y no creo que sea el primer ejemplo nuestro de actuar así. Simplemente, necesitamos hacerlo así con *Splatoon*, y es lo que hicimos.

Es un juego familiar. Obviamente, gusta a los más jóvenes, pero también a muchos jugadores veteranos de shooters. ¿Por qué crees que ocurre?



No desarrollamos juegos para enfocarlos a un único grupo de usuarios. Creamos juegos que puedan divertir al mayor número de gente posible. Nosotros también somos gamers y normalmente jugamos a distintos tipos de juegos. Nos propusimos crear un juego competitivo que pudiéramos disfrutar, quizá es por eso que les gusta a esos usuarios.

Se ha hecho muy popular en Japón. ¿Cuál crees que es la razón?

En la comunidad japonesa se han creado muchos equipos de *Splatoon*. Creo que esta es una de las razones por las que mucha gente lleva tanto tiempo jugando a *Splatoon*; esos equipos se han enfrentado entre ellos, han competido por ver quién es el mejor, y han profundizado en la comunicación e interacción entre los usuarios al hacerlo.

Para que el público pueda conseguir esto más fácilmente, *Splatoon 2* incluye nuevos elementos para disfrutar del juego en equipo, como ligas y participación en combates temáticos por equipos.

También hay muchos equipos en Europa y América y me haría muy feliz ver más interacción entre equipos y más actividad en la comunidad.

¿Te ha sorprendido el éxito de *Splatoon*? Es más, ¿ha sorprendido a tus jefes?

Cuando completamos el juego, estaba convencido de haber creado algo interesante, ¡pero no tenía ni idea del apoyo que recibiría por parte del público! Estar rodeado de jugadores venidos de todo el mundo en el 2017 Splatoon 2 World Invitational que se celebró durante el E3 fue muy bonito y una gran experiencia para mí.

¿Qué es lo más importante que has aprendido en Nintendo?

Las cosas más valiosas que he aprendido son probar y ver las cosas desde la perspectiva de alguien que esté jugando el juego, y la importancia de continuar pensando en cosas hasta conseguir una respuesta que me convenza.

"Estaba convencido de haber creado algo interesante, ¡pero no tenía ni idea del apoyo que recibiría por parte del público!"

Hidemaro Fujibayashi

Director de *The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild*

Se unió a Nintendo en
2005

Ludografía seleccionada
Magical Tetris Challenge (Game Boy), *The Legend Of Zelda: Minish Cap* (Game Boy Advance), *The Legend Of Zelda: Skyward Sword* (Wii)

Juego de Nintendo favorito
Creo que el primer juego de *Zelda*, porque se construyó sobre un concepto mundo abierto, que era la idea básica de *The Breath of the Wild*. Para mí, es un ejemplo de juego donde el jugador es libre de escoger a dónde ir y qué hacer. Además, el *Zelda* original se puso a la venta en Japón en Famicom Disk System. De niño eso me pareció una gran innovación y me dejó impresionado..

Has trabajado en Capcom y también en Nintendo. ¿Qué hace distinta a Nintendo respecto a otras compañías de juegos?

Creo que se concentra todo el staff, tanto si son programadores, artistas, diseñadores o lo que sea, van más allá de las fronteras de su área de responsabilidad y se proponen ideas concretas entre ellos para realizar un juego más interesante. Es como si todo el mundo fuera planificador de juegos. Esta fue mi primera sorpresa cuando llegué a Nintendo.

¿Con qué miembro senior de Nintendo has trabajado más de cerca, y qué es lo más valioso que has aprendido?

He trabajado con muchos miembros senior y lo que puedo decir sobre ellos es que su actitud hacia el desarrollo es seguir esforzándose hasta el último momento para crear un juego interesante. Por supuesto, existen límites, pero incluso en una fase cuando normalmente sería muy complicado realizar un cambio en el juego, ellos dan una razón de peso y defiende con pasión el motivo por el que es necesario ese cambio, y cómo mejoraría el juego. Su lógica y entusiasmo se transmite al equipo que debe encargarse del cambio. He visto infinidad de juegos que han acabado siendo mejorados de esta forma, y ha sido una lección muy valiosa.

***Breath of the Wild* era un gran desafío, un amplio mundo abierto construido entre dos generaciones de consolas. ¿Cuál fue el mayor reto al que os enfrentasteis durante el desarrollo y cómo lo superasteis?**

De todos los juegos de la saga *Zelda*, *BOTW* fue un título en el que durante la fase de desarrollo se incluyeron muchos primeros intentos de cosas. Por esa razón, nos enfrentamos a muchas dificultades, como tener que inventar nuevas mecánicas, ideas y hasta un nuevo ritmo de juego.

Cuando pienso cuál fue el mayor reto, creo que probablemente fuera el compartir la información con los 300 miembros del equipo involucrados en el proyecto. Al haber tantos desafíos a los que nos enfrentábamos por primera vez, necesitábamos que todo el mundo trabajara con el mismo entendimiento de las especificaciones exactas del juego, y la razón de ser del juego que pretendíamos crear. Durante el desarrollo, hablé mucho con los miembros del equipo y convertí en regla mantener una comunicación muy cercana con ellos.

De la misma manera, ¿de qué elemento, ya sea sistema, mecánica, localización o prueba, del juego te sientes particularmente orgulloso?

Yo diría que de la escalada, porque el jugador puede encaramarse a cualquier lugar. Una vez que dotamos a Link de esta habilidad, pudimos crear uno de los núcleos del juego: descubre algo, ve a echar un vistazo, descubre algo nuevo, ve a echar un vistazo.

***Breath of the Wild* fue, por decirlo suavemente, muy bien recibido. ¿Durante el desarrollo teníais la impresión de que iba a ser un juego muy especial? En ese aspecto, ¿con *Breath of the Wild* sentías que estabas haciendo algo distinto al resto de juegos que has hecho?**

Era un título en el que había muchos desafíos nuevos, pero durante el desarrollo empezamos a sentir las reacciones positivas hacia el juego. A mitad del desarrollo, tuvimos la oportunidad de que varias personas que normalmente no juegan a videojuegos hicieran una prueba en pareja para nosotros. En todos los casos, observamos que la persona jugando y la que observaba iban comentando cosas de la partida. He visto reacciones similares durante el desarrollo de otros juegos de la saga en los que he trabajado anteriormente, pero la respuesta en esta prueba fue mucho mejor que en las otras. Recuerdo que esto nos animó mucho durante el desarrollo del juego.

¿Has seguido de cerca las locuras que está haciendo la gente en *Breath of the Wild*? ¿Has visto cosas que nunca creíste posibles, o que nadie se atrevería a hacer?

Las distintas formas en las que la gente está jugando son un tema de conversación habitual entre los miembros del equipo.

Una que me parece realmente interesante es el método seguido para derrotar a un Hinox con un Cuco. ¡Sería un poco spoiler entrar en detalles, así que no diré nada más!

Diseñamos el juego de manera que hubiera distintas maneras de resolver un rompecabezas y de derrotar enemigos, así que estoy muy feliz de que la gente esté compartiendo desafíos e ideas tan únicos.

***Breath of the Wild* es radicalmente distinto a cualquier otro juego de la saga, sobre todo de las entre-**

gas más recientes. ¿Cuánta resistencia, si es que la hubo, tuvisteis debido al enfoque que tomasteis al desafiar algunas de las tradiciones más antiguas de la saga?

Cuando empezamos el desarrollo de un nuevo juego para la saga, siempre nos marcamos un nuevo desafío, sin importar cuál sea el título. Incluso con *BOTW* hubo poco retroceso. Sí que hubo muchas opiniones del staff sobre qué dirección deberíamos tomar para hacer más divertido el juego, teniendo en cuenta la nueva mecánica que habíamos propuesto. Recuerdo muchos días trabajando duramente para escoger las mejores ideas entre todas las que surgieron.

Ahora que la estructura de mundo abierto ha resultado tan exitosa, ¿puede la saga volver a usar la fórmula anterior? ¿Tienes alguna idea para reinventar la fórmula lineal centrada en mazmorras?

Con *BOTW* presentamos una idea para una nueva forma de jugar que es la que ganó, pero hay muchas que se nos ocurrieron durante el desarrollo que no pudimos incorporar a *BOTW*. Así que no dudo de que tendremos en cuenta todos los estilos de juego en el futuro.

Los creadores nunca están satisfechos con su trabajo final. Echando la vista atrás, ¿qué crees que se podría haber hecho distinto?

En mi caso, no me arrepiento de nada en ninguno de los títulos en los que he trabajado. *BOTW* no es una excepción. Junto al resto del staff, damos lo mejor de nosotros mismos en ese momento, así que honestamente no hay nada que me gustaría cambiar.

Sin embargo, con el juego ya terminado, muchas veces se me han ocurrido nuevas formas de juego que se podrían haber aplicado con las mecánicas usadas y que me gustaría haber podido añadir. Algunas de estas ideas se han incluido en los DLCs. ¡Espero que los probéis y juzguéis por vosotros mismos! ■



"Cuando empezamos el desarrollo de un nuevo juego para la saga, siempre nos marcamos un nuevo desafío"

OBRAS COMPLETAS

FUMITO UEDA

D NO SHOKUTAKU: DIRECTOR'S CUT

Desarrollador Warp **Producción** Panasonic/Acclaim **Formato** 3DO **Lanzamiento** 1995

ENEMY ZERO

Desarrollador Warp **Producción** Sega **Formato** Sega Saturn **Lanzamiento** 1995

ICO

Desarrollador Team Ico **Producción** SCE **Formato** PS2 **Lanzamiento** 2001

SHADOW OF THE COLOSSUS

Desarrollador Team Ico **Producción** SCE **Formato** PS2 **Lanzamiento** 2005

THE LAST GUARDIAN

Desarrollador SIE Japan Studio **Producción** SCI **Formato** PS4 **Lanzamiento** 2016

El director más querido y misterioso de Japón, sobre una carrera empleada en forjar su propio camino a su propio ritmo

POR SIMON PARKIN

Fotografía **Morten Skovgaard**



Allá por 1994, Fumito Ueda tuvo una pelea en una azotea de Tokio en la que acabó inconsciente y con dolores de cuello que, aún hoy, puede reavivar un viento frío. Tras graduarse de la Universidad Artística de Osaka, Ueda fue finalista en una competición patrocinada por Sony para hallar a un joven artista dotado. Ueda empleó su presupuesto de mil dólares para construir una instalación en un vasto centro comercial de Yokohama: una pequeña jaula llena de tierra cuidadosamente separada en montoncitos, como los que dejaría un topo. Cada vez que se acercaba alguien, Ueda, que estaba cerca observando escondido, apretaba un botón en su control remoto y dos motores ocultos lanzaban tierra a la cara del mirón. Quería crear algo que tuviera un impacto más duradero que una pintura. Pero, sorprendentemente, no fue eso lo que le llevó a la pelea en la azotea.

El altercado ocurrió, eso sí, a causa de su ánimo juguetón, que Ueda esperaba expresar en la final de la competición de Sony. Los finalistas fueron invitados a los cuarteles de la compañía en Ginza, donde cada candidato tuvo que actuar ante un comité de ejecutivos. Ueda y su colega decidieron dejarse de preguntas y, en su lugar, representar una lucha callejera. Compraron cascos protectores y los decoraron como animales salvajes. Cuando llegó su turno, ninguno de los dos se contuvo. En el rifirrafe, Ueda fue derribado, se golpeó en la cabeza y se desmayó.

Es la entrega de Ueda en esta vieja actuación, más que la violencia ridícula, lo que arroja una luz más precisa sobre su personalidad: su voluntad de llevar a término una idea, cueste lo que cueste. Los tres juegos principales de Ueda (*Ico*, *Shadow of the Colossus* y *The Last Guardian*) le han exigido muchísimo tanto a él como a su equipo. Las lecciones que ha aprendido han costado mucho sudor, por tanto, pero a juzgar por la evolución de su carrera, son aún más valiosas por ello.

D NO SHOKUTAKU: DIRECTOR'S CUT

Desarrollador Warp **Producción** Panasonic/Acclaim **Formato** 3DO **Lanzamiento** 1995

Cuando me uní a Warp, acababa de salir la versión original de D. Debido a un problema con la producción de la versión para PlayStation, el director del juego, Kenji Eno (quien tristemente falleció en 2013), decidió sacar un Montaje del Director del juego. Eno quería que esta versión incluyera un abundante número de cinemáticas que no estaban en el original, y me encargaron que creara ese metraje. Mis jefes pensaron que sería un proyecto de unas dimensiones apropiadas para que yo empezara.

Fue menos de un mes de trabajo; de hecho, ni siquiera estoy seguro de que mi nombre apareciera en los créditos. El juego se hizo usando Lightwave para Amiga, que era un ordenador que yo había comprado mientras estaba en la universidad y que había aprendido a usar como autodidacta gracias a un diccionario de inglés. Así que me había vuelto una especie de experto, aunque eso no fue nece- ▸

sariamente por lo que me contrataron. De hecho, tras este juego todo el estudio cambió el Lightwave por el Silicon Graphics. Más bien creo que reaccionaron a la calidad de la animación que les envié al solicitar el trabajo. Si recuerdo bien, les dije que si les gustaba eran libres de utilizarlo en uno de sus juegos. En cualquier caso, pasé tan poco tiempo trabajando en aquel título (apenas una cinemática y una secuencia breve) que se hace difícil recordar. Yo era nuevo en el trabajo y lo hice lo mejor que pude.

ENEMY ZERO

Desarrollador Warp **Producción** Sega **Formato** Sega Saturn **Lanzamiento** 1995

En cuanto acabé mi labor en *D*, pasé al siguiente juego de Eno, *Enemy Zero*. El trabajo fue agotador; mis recuerdos son extremadamente borrosos por las largas jornadas. Dormía en mi mesa cada noche y acababa por no irme a casa en días. En aquel momento de mi carrera yo no estaba metido en la jugabilidad o el motor, pero en lo que respecta a cinemáticas me tocaba encargarme de cada aspecto del proceso creativo.

Para dar una idea del ritmo, hoy en día la gente tarda varias semanas en crear una sola cinemática. En *Enemy Zero* yo andaba creando tres cinemáticas al día desde cero: todo, desde la animación hasta la iluminación. El total de cinemáticas de ese juego llegó a unos 90 minutos. Solo había tres animadores en el equipo, así que yo era un tercio del total. Tenía un montón de tareas para completar cada día. Era joven entonces (tenía veintipocos), que creo que es la única razón por la que pude aguantarlo. Pero no miro a aquella época con negatividad: cuando trabajas duro, desarrollas músculos para trabajar duro. Me parece que me encarriló bien para mi carrera posterior.

Desde luego no me quitó las ganas de trabajar en la industria del videojuego, pero sí que me hizo pensar en las diferencias entre películas y juegos. En definitiva, yo estaba haciendo cortometrajes y, en algún punto del proceso, empecé a pensar que le sentaría mejor al juego que esas escenas estuvieran más integradas en la parte jugable, en lugar de ser segmentos independientes no interactivos. Me puso a pensar en las diferentes formas en que se podían contar las historias en los juegos, y a partir de ahí empecé a tener mis propias ideas para un diseño de juego más holístico.



El músico y diseñador de juego Kenji Eno, bajo quien Ueda trabajó en Warp, era un director un tanto contracorriente con formación de Bellas Artes



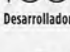
"DORMÍA EN MI MESA CADA NOCHE Y NO VOLVÍA A CASA EN DÍAS"







Las secuencias interactivas FMV, pioneras en *D* y *Enemy Zero*, pasaron de moda en los inicios de la Sega Saturn. Es un tipo de diseño de juego que ha renacido recientemente.



ICO

Desarrollador Team Ico **Producción** SCE **Formato** PS2 **Lanzamiento** 2001

Tras completar nuestro trabajo en *Enemy Zero*, pero antes de que saliera el juego, dejé mi trabajo en Warp. Mi plan era crear algo por mí mismo, yo solo. Mi jefe intentó convencerme de que me quedara. Pero yo no quería trabajar más dentro de una organización; quería trabajar en mis propias cosas, poder marcar mi propio ritmo y trabajar con mi propia visión. Si mi intención hubiera sido marcharme a un estudio rival, desde luego que hubieran encontrado la forma de impedirlo. Pero como solo quería trabajar para mí, el director de la compañía me dio su bendición. No estaban del todo contentos, claro, pero al menos comprendieron por qué me iba.

Como tenía algunos ahorros, me compré otro ordenador. El proyecto en el que empecé a trabajar fue lo que luego se convirtió en *Ico*. Por entonces tenía otro nombre; no recuerdo cuál. Todo empezó con una imagen, que es como me gusta trabajar: la de una chica alta junto a un niño pequeño. Eso era todo. No tenía conocimientos de programación, así que mi idea era crear un prototipo en Lightwave. Quería crear pequeñas secuencias animadas, más o menos como había hecho en los dos juegos de Warp. Para ser sincero, cuando empecé a trabajar en el proyecto no estaba seguro de si iba a ser una película o un videojuego. Podía haber ido en cualquier dirección. La PlayStation y la Sega Saturn acababan de salir. Desde luego la idea de que una persona sola hiciera un juego era impensable; entonces no teníamos Unreal, Unity, ni nada similar que permitiera que alguien hiciera un juego por sí mismo. Aun así, creía que si lograba hacer unas cinemáticas lo suficientemente buenas, quizá convencería a alguien de ayudarme a convertirlo en un juego.

Por entonces me enteré, gracias a alguien a quien conocí en la red, que Sony Computer Entertainment buscaba a alguien que tuviera experiencia con Lightwave. Nadie en Sony sabía usar ese software que yo había aprendido en Warp. Mediante esta persona, Sony me invitó a trabajar para ellos, pero rehusé explicándoles que me estaba tomando un tiempo para trabajar en mi propia idea. Les dije que volvieran a contactarme en unos tres meses.

Me pidieron que fuera a verles a las oficinas, de todas formas, para hablarles de lo que estaba haciendo. Así que cogí los tra-

bajos que había hecho en Warp para mostrárselos, además de mi idea inicial para *Ico*. Akira Sato, que es ahora vicedirector de Sony, me ofreció un ordenador y una mesa en su cuartel. Esencialmente me dieron un contrato de tres meses para crear un tráiler para un juego, sin compromiso. Así es cómo pude presentar la idea con un tráiler y, mediante este, darles una visión ajustada de lo que podía ser el juego.

Lo que pensaron de lo que les mostré, lo ignoro. Pero me dijeron que podía seguir trabajando en ello, así que de un modo u otro debió de ser bien recibido. Sony, por entonces, tenía un equipo de gráficos digitales que utilizaba equipos Silicon Graphics, cada uno de los cuales costaba varios cientos de miles de dólares. Lo que intuyo es que vieron aquel tráiler que yo había hecho con un PC y el trabajo que estaban produciendo los SG y no notaron demasiada diferencia. Así que puede que me dejaran quedarme por razones de ahorro.

En cualquier caso, se decidió que el proyecto iba a ser un juego y, a resultas, alguien tuvo que ocupar el papel de diseñador del mismo. Dije: "¡Yo lo haré!". Pero aunque ya había trabajado en una empresa de videojuegos, no tenía ni idea de cómo se diseñaban. Tenía algunos conceptos y sabía lo que quería hacer en el juego, pero no cómo llevarlo a cabo. Me faltaba experiencia y conocimientos, y me preocupaba no poder competir contra creadores más bregados. Por otro lado, tenía un bagaje artístico y de diseño. Esa era mi ventaja: creía que podía hacer algo muy diferente a los juegos habituales de la época. Incluso en aquella fase tenía la fuerte impresión de que, hiciera lo que hiciera, tenía que ser muy personal.

Sea como fuere, nos llevó mucho tiempo. Llegué a pensar que tendríamos que cambiar la plataforma de desarrollo de la PS1 a la PS2. El equipo entero estaba en contra de cambiar de plataforma a mitad del desarrollo. Ninguno queríamos que *Ico* fuera uno de los juegos iniciales de la PS2 porque sabíamos que el juego no usaría las capacidades de la nueva máquina. Los juegos que sí estaban diseñados para PS2 lo hubieran condenado a la oscuridad. Aunque protestamos, nos obligaron a hacer el cambio. Al final no fuimos uno de los juegos iniciales, lo que fue un alivio: pudimos ver lo que estaban haciendo otros desarrolladores con la PlayStation 2 y aprender de ello.

El día del lanzamiento de *Ico* pasó, sorprendentemente, sin pena ni gloria. No



"PERDIMOS TODA PERSPECTIVA Y, CON ELLA, LA CAPACIDAD DE JUZGAR NUESTRA OBRA"



ARRIBA Durante el desarrollo de *Ico*, Ueda y su equipo crearon cortometrajes en vez de demos interactivas, para mostrar su progreso a los equipos rivales dentro de Sony
ABAJO Ueda esquiva la etiqueta de perfeccionista: "Solo aspiro a hacer lo que creo que es correcto y ejecutarlo de la manera en que debería presentarse", asegura.

hubo celebraciones especiales. No había una emoción increíble entre el equipo. No fue así para nada. Habíamos perdido toda perspectiva, y con ella la capacidad de juzgar nuestra obra. El desarrollo de *Ico* había durado tanto que el equipo no estaba seguro de si iba a atraer a los jugadores. Y dentro de Sony había otros grandes títulos que estaban saliendo y parecía que se llevaban toda la atención. Nadie aplaudía nuestro juego. Como consecuencia, nos sentimos indignos, inseguros de si nuestro juego sería tan bueno como debía. Pasé discretamente por una tienda de videojuegos solo para ver si el nuestro estaba en las estanterías.

Hoy la gente asume que *Ico* tuvo muy buenas críticas cuando salió, pero no es el caso. *Ico* salió en diciembre, y solo se editaron 30.000 copias, muy pocas. No hizo ruido tras el lanzamiento. Y entonces, al año siguiente, el juego fue nominado a los premios DICE. Esa fue la primera vez que escuchamos una reacción positiva.

SHADOW OF THE COLOSSUS

Desarrollador Team Ico **Producción** SCE **Formato** PS2 **Lanzamiento** 2005

Justo tras terminar *Ico*, puede que a las pocas semanas, empecé a trabajar en *Shadow of the Colossus*. Lo sé porque aún conservo un dibujo que hice de un gigante en el que puse la fecha, que es justo el día en que *Ico* salió en Japón. Así que debí tener la idea del juego incluso antes. Como dije, me suele gustar empezar con un dibujo.

Ico es un juego tranquilo, y todo pasa en un espacio cerrado y relativamente pequeño. Leí varias reseñas de la prensa japonesa que decían que, aunque la ambientación era efectiva, en realidad no



ocurría casi nada. Algunos incluso llegaron a decir que tal vez *Ico* no debería considerarse un juego. Así que, para evitar aquellas críticas, quería que mi siguiente juego fuera más convencional. Pensé: "¿Qué es lo más típico de un juego? Luchar". Así que quise poner el énfasis claramente en la acción.

Pero a la vez quería la clase de intimidad que en *Ico* puedes ver cuando los personajes se cogen de la mano. Para mí, tocar es importante: es un punto de encuentro entre dos entidades. Tuve que pensar cuál sería el punto de encuentro de *Shadow of the Colossus*. Ahí fue cuando se me ocurrió convertirlo en una superficie mucho más grande. ¿Y si el punto de contacto no era cogerse de la mano, sino abrazarse o incluso colgar uno del otro? Así es como surgió la idea de Nico, como se llamaba el juego al principio.

Hacer el juego fue un enorme desafío técnico. Tuve suerte: teníamos un programador al que le encantaban esta clase de grandes retos. Es en gran parte gracias a él que mi súper-idea no hundió el proyecto antes siquiera de que arrancara.

Creo que vale la pena hablar también de la atmósfera del juego. *Ico* es, en cierto modo, un juego feliz: las cosas acaban de manera agradable. En general tiene una resolución feliz. *Shadow of the Colossus* va por otro camino. Hay muchas películas que tienen finales felices. Muy pocos juegos acaban en tragedia. Así que eso ofrecía un elemento diferencial. También quería crear un juego que viviera en la mente de la gente durante mucho tiempo. Las experiencias tristes suelen dejar huellas profundas. Lo mismo se aplica a las películas y las canciones. Las obras melancólicas a menudo son más memorables y dejan una impresión más duradera.

THE LAST GUARDIAN

Desarrollador SIE Japan Studio **Producción** SCI **Formato** PS4 **Lanzamiento** 2016

Pasamos cuatro años trabajando en *Ico* y tres y medio en *Shadow of the Colossus*. La mayor parte de ese tiempo la empleamos en superar problemas tecnológicos. Para mi siguiente proyecto no quería pasar tanto rato en temas técnicos. Quería dedicar ese tiempo a las sensaciones, el diseño y la visualización del juego. Sí: quería emplear el tiempo en los detalles y las sutilezas. Lo mismo se aplica a la industria del cine: cuando empezó, se dedicaba mucho tiempo a la tecnología, pero, llegados a cierto punto, los logros técnicos ya no impresionaban al público. De manera natural, a la gente le fue interesando más y más la caracterización, la trama y la historia. Algo parecido pasa en los juegos. Sentí que habíamos llegado al punto en que había que cambiar el foco. También quería hacer un juego corto, porque no quería pasar tanto tiempo en el desarrollo. Bueno. Eso claramente no salió como esperaba.





Mientras estudiaba en la escuela de arte, Ueda dice que su estilo de dibujo cambió del realismo al modernismo y la abstracción. Es un cambio de dirección que resulta aparente en sus obras más recientes.

Pese a mis mejores intenciones, *The Last Guardian* tuvo un desarrollo muy largo. ¿Por qué? Porque tardamos mucho en crear el motor del juego. Tardamos mucho en ajustarlo hasta el punto en que fue satisfactorio. Esto nos retuvo enormemente, porque no podíamos avanzar a la siguiente fase del proceso creativo hasta que el motor pudiera hacer todo lo que necesitábamos. El motor es la base sobre la que se construye todo lo demás, así que tiene que estar bien. Contrariamente a lo que puedas pensar, el momento del desarrollo de *The Last Guardian* en que me sentí más estresado fue al principio, cuando no sabíamos si podríamos construir un motor que apoyara nuestra visión. Nos costó tres años llevar el motor hasta el punto en que pudimos seguir con el trabajo creativo.

El objetivo que he tenido con mis tres juegos ha sido atraer a la gente que no suele jugar a videojuegos. Quería atraer a un público extenso mediante historias universalmente accesibles, tramas casi fundacionales. *Ico*, por ejemplo, es una historia de chico-conoce-a-chica, familiar para

"A VECES TE VES FORZADO A TOMAR DECISIONES CREATIVAS PORQUE NO HAY OTRA SALIDA"

cualquiera. En *Shadow of the Colossus*, la historia se centra en sacrificarte por un bien mayor. Y en *The Last Guardian*, el núcleo de la historia gira alrededor del miedo elemental a que una criatura mística se te lleve de la cama. Creo que todo el mundo ha tenido ese sueño en algún momento de su vida. Hay ecos en todo tipo de ficción, desde *Mi vecino Totoro* de Estudio Ghibli al *E.T.* de Spielberg.

A partir de mi plan inicial de crear un juego muy corto, la historia fue creciendo hasta una estructura tradicional en tres actos. En ese sentido, es más complejo que *Ico* y *Shadow of the Colossus*, que ocurren ambas en un único acto extendido. Cuando hice aquellos juegos no era tan famoso como ahora, así que tenía que trabajar con presupuestos limitados. Pero en la producción de *The Last Guardian* había llegado a un momento de mi carrera en que me dieron la capacidad de trabajar con un lienzo más amplio. Pude crear algo más ambicioso al desarrollar la trama, haciendo que la relación entre los dos protagonistas fuera mucho más como un viaje.

No creo que a mis fans les guste escuchar lo que voy a decir. Antes de que hiciera juegos, cuando jugaba a *Super Mario Bros.* o a cualquier otro título, yo imaginaba que el juego representaba la visión sincera y definitiva de su creador. Pensaba que habrían considerado cuidadosamente cada aspecto de su creación, y que el juego representaba la mejor versión de su visión, que cada decisión era intencionada. Y muchos años después me di cuenta de que nunca era así. Que siempre hay un compromiso. Que siempre hay aspectos del juego que no son intencionados. No puedes controlarlo todo. A veces te ves forzado a tomar decisiones creativas porque no hay otra forma de resolver un problema. Eso se cumple en mis juegos, siento decirlo. Quizá se cumpla en toda empresa artística: cada obra representa un compromiso entre la visión de un creador y las realidades del medio y el proceso. Desearía haber comprendido eso antes. ■





Luis Quintans

Conoce al nuevo Presidente de la Asociación de Desarrollo Español de videojuegos

Por Javier Rodríguez

Esta es la historia de cómo un ingeniero industrial y vendedor de informática en El Corte Inglés de Sevilla se ha convertido con los años y el trabajo duro en todo un referente del sector de los videojuegos en nuestro país. Luis Quintans no solo ha creado de la nada BadLand Games, una de las compañías distribuidoras y publisher más punteras, sino que además es el nuevo presidente de DEV. Pero, ¿cómo lo ha conseguido? Conocí a Luis hace mucho tiempo, cuando ya era comercial en Atari en su central madrileña, pero su carrera en el sector de los videojuegos comienza realmente el día en que Rafael González, por entonces en Electronic Arts, le presenta a Enrique Gran, de Infogrames, quien le ficha como responsable de ventas en Andalucía de la compañía francesa de videojuegos. Corría el año 2002 y era la época del *Dragon Ball* o de *Chu Chu Rocket* en la primera consola PlayStation de Sony.

Creo que no te arrepientes de tus inicios en El Corte Inglés.

Al contrario, siempre les estaré agradecido. Me enseñaron sobre todo disciplina en el trabajo. Por mis venas corre sangre verde, como suelo decir. De hecho, sigo teniendo muy buena relación con mis compañeros y al menos una vez al año me paso por El Corte Inglés de Sevilla para ver a los que siguen allí.

Pero tú no eras el típico jugón consolero...

No, yo cuando jugaba, lo hacía con PC. Nada de consolas. Así que cuando me contrataron en Infogrames me fui a un quiosco y pedí todas las revistas de videojuegos para empollármelas. Disfruté mucho de esa etapa, con mis rutas con los clientes, vendiendo, que es lo mío.

Yo siempre he trabajado en departamentos de Marketing y Comunicación en empresas de videojuegos y siempre he tenido un máximo respeto por la labor de los comerciales de zona. Creo que es un trabajo muy duro y que son la imagen de la compañía ante el cliente. Por eso me encantaban las convenciones en las que nos juntábamos.

Mi relación con Marketing siempre fue "regulera" por aquel entonces. No teníamos muchas herramientas para vender, al menos en mi zona. ¡Con decirte que yo me hacía mis propias hojas de producto!

Y rápidamente te viniste para Madrid.

Sí, me llamaron de la central de Infogrames de Madrid. El 1 de octubre del 2003 entré a formar parte del equipo comercial como responsable de Madrid y de las dos Castillas. Me dieron la ruta, las llaves de un Seat Ibiza bastante cascado y poco más. Y yo sin conocer la ciudad, y sin GPS ni nada parecido, me tuve que comprar un mapa desplegable para guiarme por las rondas de la capital.

¿Recuerdas qué juegos te tocaba vender en esa época?

Claro, yo comencé con "éxitos" como *Misión Imposible*, *Terminator* y *Kia* para PS2. Este último era un plataformas que fue una hostia elegante para la compañía. Traíamos decenas de miles de unidades para vender y al final solo salían unos pocos miles, campaña de Navidad incluida. Un desastre.

Era la época en la que PlayStation 2 se vendía como churros, ¿correcto?

Sí, y esos juegos eran la apuesta de la compañía, Tal fue el descalabro, que tomamos medidas de inmediato. A Media Markt le propusimos recogerle la mitad del stock que no se había vendido, que era mucho, y bajar a mitad de precio el que quedaba. Aceptaron sin rechistar y luego me enteré de que me llamaban "el predicador" por la brasa que les había dado para conseguir el acuerdo. Lo ponían hasta en los faxes que mandaban a la oficina: "A la atención del predicador".

Seguiste mucho tiempo en Infogrames, que luego pasaría a llamarse Atari.

Sí, me hicieron responsable de algunas de las principales cuentas: El Corte Inglés, Carrefour y Alcampo. Estuve tres años y medio de Key Account con Francesc Armengol como mi responsable.

Que fue justo en la época en que yo te conocí, porque acabábamos de abrir SEGA en España (de nuevo) y vosotros en Atari llevabais la distribución hasta entonces.

Exacto. Iban a salir juegos como *Virtua Tennis* como productos de lanzamiento de la nueva PlayStation 3. Era antes de que SEGA tuviera su propio equipo comercial. Yo lo viví como Key Account y luego ya



como Director Comercial de Atari, con los típicos problemas de "este stock es tuyo, no, que es mío", etc. Mi director general, Alberto González, se reunía con James Rebours, tu jefe, pero quienes nos partíamos la cara al final éramos los directores comerciales.

Mi preocupación entonces ya era cómo vender muchos *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos*.
El periodo de SEGA lo recuerdo con mucho cariño porque además eran títulos muy importantes. Recuerdo que fui la primera persona en jugar al *Virtua Tennis* cuando tuvisteis la primera beta en la oficina.

Para mí fue una de las épocas más chulas en mi carrera. Al principio, SEGA éramos Jose Herráez y yo, y teníamos toda la responsabilidad del mundo, pero también toda la libertad.
Sí, yo veía que además lo pasabais bastante bien. Incluso os vinisteis a nuestra convención en Praga, junto con la gente de Disney, porque también distribuíamos su producto en España. Ahora en BadLand Games intento en la medida de lo posible cosas parecidas y me llevé a todo el equipo las Navidades pasadas a Sevilla, a enseñarles my ciudad y a cenar todos juntos. Se cambió la marca de Infogrames a Atari por el juego *Enter the Matrix*, que era una pasada porque contenía metraje de la peli que no se había exhibido en salas y que ayudaba a entender la trama de la trilogía. Pues bien, el CEO de Infogrames por aquel entonces, Bruno Bonnell, al hacerse con el pack de Hasbro también obtuvo la marca Atari, que según muchos estudios era, después de Coca Cola, la marca más recordada de los 80. Así que pensó que era ideal para sacar un pelotazo como *Matrix*, salir a bolsa, etc. La jugada era maestra, aunque al final salió regular... porque yo creo que no se trató la marca con el respeto que se merecía, pues tenía tanta fuerza que se les fue de las manos. No supieron controlarla.

Luego os cambiasteis el nombre por Namco Bandai...
Justo cuando en Atari lo estábamos pasando de aquella manera, vinieron los señores de Namco Bandai a Europa buscando una compañía como la nuestra: que tuviera buena distribución y una estructura ya montada. Fueron días de mucha incertidumbre, porque no sabíamos que iba a pasar con nosotros. Yo ya pensaba que tendría que volver a Sevilla a montar un puesto de churros.

Ese era tu plan B: un puesto de churros.
Y lo sigo teniendo. Pero, al final, Namco Bandai compró Atari y comenzaba una nueva etapa. Me pilló siendo Director Comercial. En el peor momento: septiembre de 2008. Con lanzamientos como *Fallout 3*, *Tekken 4*, etc.

Pero esos eran titulazos ¿no?
Sí, pero las unidades que traíamos para vender en España no eran realistas. Cada vez teníamos más stock en el almacén y en las tiendas. Y mientras unos títulos se vendían más que otros y traías los siguientes, la rueda funcionaba. Pero llegó la crisis y esa rueda se paró. Y empezaron a salir los muertos de todos los armarios. Me tiré tres años como en una travesía en el desierto, intentando arreglar todos los desaguisados de los años anteriores. Fue una etapa muy dura para mí. Teníamos un problema con Disney por ejemplo con el *Narnia 2*, con compromisos que luego no se llevaban a cabo... Menos mal que los clientes me conocían y sabían que no eran mis decisiones. Y así hasta que todo se estabilizó y el stock llegó a cantidad aceptables.

Y después de estos años tan duros, ¿querías seguir haciendo lo mismo?
Bueno, a mí nunca me ha importado trabajar duro. Pero en aquella época hasta me cambió el humor. La puerta de mi despacho, que siempre estaba abierta, la cerré. Yo vivía entonces en Torrejón de Ardoz, junto a la A2, y veía a lo lejos la oficina como si fuera el castillo de Drácula. De verdad. Un día lo vi todo gris de repente. Literal. Dejé de ver colores del agobio que tenía. Se me distorsionaba la realidad...

Sin embargo, en Atari siempre ha habido gente muy maja; yo recuerdo a Laura Aznar, Silvia Vidal...
Sí, claro, y la sigue habiendo. Además de las que mencionas, estaban Cristina García, David Castaño (que está ahora conmigo en BadLand), David Fraile, que era PR y ahora sigue en Marketing... Yo me llevo muy bien con todos ellos y ahora cuando vuelvo por allí me reciben con mucho cariño, y como con ellos de vez en cuando. Pero mi relación con el Director General llegó a un punto de no retorno. El 3 de junio de 2011 me llamó a su despacho y me empezó a contar que quería hacer cambios en la Dirección Comercial. Le dije que si ya tenía a mi sustituto, yo me iba de inmediato. Yo había empezado un proceso de búsqueda de un nuevo Key Account y había uno que me gustaba mucho: Pablo Mateos, que estaba en THQ. Quien resulta que precisamente era el favorito de mi jefe para sustituirme. Y como le había dicho en su momento, no tardé ni dos minutos en irme tras comprobar que se había perdido la confianza en mí. Intentaron que me quedara un tiempo de transición, pero yo ya quería irme. Comí con mi equipo ese día y firmé mi finiquito.

¿Y por entonces ya tenías un plan B que no fuera el tema de los churros, o tampoco?
No. Yo estaba totalmente bloqueado. Así que me fui dándole un abrazo a mi jefe y agradeciendo todo lo que había aprendido allí. Y me fui a mi casa. Al día siguiente, le dije a mi mujer que nos fuéramos al Hipercor a comprarme un portátil. Me preguntó que para qué, si no tenía trabajo. Pero yo me lo compré y también un Mini, que siempre había tenido ese capricho que no me había dado en los 18 años que llevaba trabajando sin parar. También es verdad que cuando mandé el correo de rigor me llamaron de varias compañías del sector para ofrecerme trabajo. Pero no me sentía capaz. Necesitaba un descanso de seis meses para recuperarme anímica y físicamente. Me dediqué a ver cine y a correr en bici. Pero a los 15 días estaba ya que no podía más.

¿Pero no has dicho que necesitabas seis meses? ¿Y por dónde empezaste de nuevo?
Sí, que necesitaba, no que pudiera. Me llamaban muchos de los clientes que atendía y me decían que si

"Tenemos que ser conscientes de que en DEV representamos a todos los estudios y hacernos dignos representantes de este sector"

montaba algo, contara con ellos. Que yo para ellos no era Luis de Infogrames (o de Atari, o de Namco); que era Luis Quintans. Así que con eso en mente y siendo consciente de que lo mío era vender videojuegos, busqué a mi amigo David Santos, con quien había coincidido en Atari y que antes había estado en Electronic Arts y otras compañías del sector, para montar algo con él. David ya había montado un bar en Villaverde, pero cuando le propuse que hiciéramos algo juntos se salió de la barra, echó el cierre y se vino conmigo a fundar BadLand Games.



¿Cuáles fueron las primeras compañías con las que empezasteis a trabajar en BadLand?
Felipe Rojo, otra persona de Atari que ahora está conmigo, es quien comenzó a enviarnos contactos de compañías con las que no quería trabajar Namco. A los pocos meses, ya teníamos el primer juego en la calle y el 70% del retail abierto para nuestros juegos en la campaña del 2011. Blue Note fue una de las primeras compañías con las que trabajamos. Luego vinieron Focus, que es una compañía que sentimos como nuestra. Sus juegos son como si fueran nuestros. Lo que ocurrió es que, debido a la crisis, en 2011 las grandes compañías solo querían distribuir sus propios juegos, por lo que empresas más pequeñas, como es el caso de Focus, se quedaron sin nadie que pusiera sus juegos en el mercado español. Y ahí estábamos nosotros. Y fuimos creciendo hasta que llegó *The Walking Dead*, que fue otro punto de inflexión ya que gracias a este juego terminamos de abrir todos los canales de venta. Más tarde llegaron otros títulos importantes como *La Voz*, que fue gracias a un contacto de LinkedIn de alguien que ya sabía el buen trabajo que estábamos haciendo. Fue todo un éxito. ¡Y no vendimos más porque nos quedamos sin micrófonos!

¿Y cuándo decidisteis que, ademas de distribuir el producto de terceros, queríais producir vuestros propios juegos?
Cuando ya empezamos a ver que la crisis se va disipando, comprobamos cómo el fenómeno se revierte y las grandes compañías vuelven a querer llevar producto de otros para aumentar su facturación. Por eso decidimos montar nuestros estudios en 2014, para no depender de las idas y venidas del resto de las compañías. Comenzamos apoyando un juego que se llamaba *AWE*, pero el tema de hacerse publisher/incubadora/editora surgió de una mesa redonda en la Feria de Videojuegos de Madrid, en la que se habló de que en nuestra ciudad no existía esa figura a la que un estudio podía acudir

El nuevo Presidente de DEV se propone "intentar solucionar los problemas de la Asociación, empezando por la comunicación interna y externa". "Tenemos que quitarnos de encima esa imagen de asociación opaca porque DEV ha estado trabajando durante muchísimos años con Antonio Fernández y Emanuele Carisio al frente, en muchos temas que pensábamos que eran necesarios para este sector, pero que luego nunca había tiempo para comunicar porque los medios siempre han sido escasos. Creo que lo primero que debemos hacer es escuchar a los estudios de desarrollo y conocer sus necesidades", añade.

para poner un juego en el mercado. Al mismo tiempo, y con el fin de convertirnos en una compañía global, abrimos oficina en Londres con Ben Stevens, quien venía precisamente de SEGA UK, donde me consta que coincidisteis. Así pusimos a disposición de los desarrolladores un lugar donde venir a trabajar y donde les tratamos como si fueran de la compañía.

Hablemos de las asociaciones. Tú ya estabas en AEVI por BadLand Games porque es la asociación de distribuidores de videojuegos, pero no en DEV, que es quien se ocupa de los desarrolladores, y a cuya junta directiva tengo el honor de pertenecer yo mismo desde hace años.
Sí, yo entré primero en AEVI porque me llamaron al ser BadLand Games una compañía del top 10 de la distribución en nuestro país. En DEV entré hace un par de años, también porque me contactaron y porque mi negocio ahora iba por el ámbito del desarrollo. Siempre con vocación de ayudar, que es lo que he querido hacer siempre en este sector. Para mí hay una diferencia clara entre lo que representa una asociación y la otra: AEVI es el mercado, la facturación del videojuego en España, los grandes títulos, los *FIFA*, los *Call of Duty*, etcétera, sin prestar demasiada atención al desarrollo. DEV, sin embargo, representa a los estudios españoles de desarrollo, grandes y pequeños. Desde los Social Point, King o Mercury Steam, a los estudios formados por dos personas. Tenemos mucho talento que hay que canalizar.

Y, de repente, te hacemos Presidente tras la marcha de Ignacio Pérez, para que la gente se dé cuenta de lo que hacemos en DEV, sin ánimo de lucro, como en cualquier asociación, con iniciativas como 10 razones para jugar con DEV, o #YoSoyDEV.
Exacto. Contamos ahora con Luis Oliván, de Fictiorama, que es una persona muy cercana a los llamados "indies" o estudios independientes, para que sirva de puente con ellos. Hemos abierto canales de comunicación hasta con quien nos critica, para tener toda la información. Luego le daremos forma y elevaremos todas estas inquietudes y necesidades a quien sea necesario, porque dentro de la Asociación tenemos a personas como Antonio Fernández, que es un perfil político que se mueve muy bien en ese ambiente donde se impulsan las leyes que nos deben beneficiar. Si los estudios creen que lo que hacemos merece la pena, les tenemos que pedir que se asocien, pagando unas cuotas prácticamente simbólicas, para que formen parte de esta corriente. Pero tenemos que ser conscientes de que en DEV representamos a todos los estudios: tanto a los que pagan una cuota como a los que no. Tenemos que hacernos dignos representantes de este sector.

Para finalizar, ¿cómo ves entonces el futuro del desarrollo en nuestro país? ¿Cuáles son los principales desafíos?
Hay mucho trabajo que hacer. Lo primero es intentar que los pequeños equipos de desarrollo que ya existen piensen como empresas. La mayoría de los estados no piensan como empresa: los estudiantes salen de su Grado de Videojuegos en el mejor de los casos y tienen una gran idea que ponen en marcha con dos amigos



más. No saben que uno de los tres se tiene que hacer autónomo para empezar. No piensan en cómo van a financiar todo el desarrollo, más allá de utilizar sus ahorrillos, o pedir préstamos a familiares y amigos. No saben que tienen que pensar en un plan de marketing incluso antes de empezar el proceso de desarrollo. Saber si tu gran idea le va a interesar a alguien. Aunque solo sea utilizando las herramientas que las redes sociales ponen a tu disposición. Porque poner tu juego en Steam sin ese trabajo previo es directamente tirar el dinero porque no lo va a comprar nadie. Hay que enseñarles que tienen que tener todo esto en cuenta si quieren que esta sea su profesión. Que se tienen que consolidar con su primer trabajo para adquirir la experiencia necesaria para hacer un segundo trabajo y así pegar el pelotazo con el tercero. De esa forma, el estudio pequeño se puede convertir en mediano y sobrevivir para convertirse en grande.
Para ello, necesitamos también ayudas para capitalizar empresas, como incentivos fiscales y similares. Y buscarnos la vida para atraer inversión no solo nacional, sino extranjera. Presentando proyectos serios, con planes de negocio trabajados. Creo que ese es el camino. ■





UNEPIC

Un videojuego de autor

POR MARINA AMORES

Desarrollador Francisco Téllez de Meneses
Plataforma PC, Mac, Linux, WiiU, XBOX One, PS4, Vita
Origen España
Estreno Septiembre de 2011



Con casi medio millón de copias adquiridas solo en PC, *Unepic* es uno de los indies españoles más vendidos en Steam. El mérito es aún mayor si conocemos la historia que hay detrás de este título: una persona (prácticamente) detrás de un videojuego entero y, además, haciendo su primer título independiente. Para hacer un repaso de cómo se creó *Unepic* y el contexto en el que fue gestado, hemos hablado con Francisco Téllez de Meneses, más conocido como Fran, el hombre orquesta detrás de este "*Castlevania* RPG", como a él le gusta llamarlo.

"Empecé a trabajar en Ubisoft Barcelona en 1999, donde aprendí todo lo relacionado con el 3D, porque hasta la fecha solo había trabajado en 2D", comienza el desarrollador, explicando que pasó cinco años en la gran compañía. "En 2004 decidí dejarlo para ponerme a hacer cosas por mi cuenta, porque, al fin y al cabo, en Ubisoft hacíamos evidentemente los proyectos que nos encargaban desde la central en Francia", explica. La oportunidad entonces de dejar la zona de confort la visualizó con el mercado de los teléfonos móviles, que, pese a algunos problemas técnicos de la época, funcionó bien en temas de producción. "Conseguí hacer una batería de juegos y cuando fui a venderlos fue cuando me encontré con el problema real, porque me tenía que pelear con la parte más baja de la pirámide de megacorporaciones para vender videojuegos", confiesa.

Vista esta gran barrera, la solución de Fran fue montar una empresa con otros compañeros con el objetivo de vender esos juegos a Vodafone y Telefónica, las dos grandes compañías que por aquel entonces -etapa previa a App Store y Play Store- tenían juegos en los móviles. "El problema aquí fue que estas dos empresas cerraron la cartera de clientes y dijeron que ya no admitían a nadie más, por lo que nos encontramos en la calle porque no podíamos vender nuestros juegos", argumenta Fran. Ante esta situación, tanto él como su compañero se vieron obligados a publicar juegos a través de otra empresa que ya estaba publicando juegos, lo que hoy en día sería un indie publicando a través de una distribuidora. "Lo único que encontramos fue una empresa pornográfica, por lo que tuvimos que hacer juegos eróticos para salir del paso", confiesa. "Eso fue degenerando en problemas como impagos, juegos no publicados, etc, por lo que pasamos a hacer juegos por encargo y, visto el panorama de hacer juegos para terceros, fue cuando empecé a hacer *Unepic* por mi cuenta", explica el autor.

Para Fran, comenzar lo que hoy conocemos como *Unepic* significó volver a su antiguo hobby, que era hacer videojuegos, "pero esta vez el que yo quería hacer y el que me gustaba", añade. La idea, gestada años atrás junto a un compañero, venía de hacer un juego de castillos, un título muy inspirado en la saga *Castlevania* por ser un género afín al autor. "Ya lo había intentado llevar a cabo anteriormente con mi amigo. Ahora, con la experiencia de Ubisoft, habiendo desarrollado un motor propio, y con los ánimos que me dio mi pareja para llevar a cabo el proyecto en mi tiempo personal, fue como surgió *Unepic*", comenta.

"LA IDEA VENÍA DE HACER UN JUEGO DE CASTILLOS INSPIRADO EN *CASTLEVANIA*"

Además del citado *Castlevania*, la gran inspiración para *Unepic*, sino la principal, fue *The Maze of Galious* (1987), un juego de plataformas de vista lateral con elementos RPG de Konami, editado para MSX. "Fue el juego que más me marcó cuando era joven", afirma rotundamente. "Cuando somos adultos, no sé por qué, nos gusta perseguir los sueños de cuando éramos más críos", plantea el desarrollador. "Además de un juego inspirado en *The Maze of Galious*, estaba el tema de que quería hacer muchos objetos, diferentes tipos de armas, atuendos... que evidentemente el juego original no tenía, inspirado en *Moria*, el antecesor de la saga *Diablo*, que también ha servido de referente", explica. "Por último, pillé de *The World of Warcraft* el sistema de inventario, que al principio era una lista de objetos y, por utilidad, lo pasé a un sistema visual de iconos en casillas", comenta.

El motivo para embarcarse solo en esta aventura, cuyo final feliz en absoluto esperaba el autor, fue un cúmulo de circunstancias. "En primer lugar, no estaba en contacto con los amigos de antes, muchos nos habíamos distanciado y con los que tenía mayor contacto no los vi muy por la labor", confiesa. "Por otra parte, ya lo había intentado en otras ocasiones con más gente, y siempre al final se acababa como olvidando el proyecto, por lo que decidí intentarlo solo en esta ocasión, sobre todo que ahora era algo más personal y que no vi a nadie afín al proyecto", afirma.

La tarea no fue fácil, puesto que el proyecto, concebido en un inicio como algo personal y como desahogo de la vida laboral, se incubó en los ratos libres de Fran, ya que su jornada seguía estando ocupada haciendo juegos para móviles. "Fines de semana, tardes, algunos días ▶

levantándome a las cinco de la mañana... Me motivaba porque, por fin, después de tanto tiempo, estaba haciendo algo propio", argumenta. "Continué adelante y lo que era un proyecto personal para mis amigos empezó a crecer y llegó un momento en el que me dijeron que el juego podía ser vendible", confiesa. A raíz de ahí, y tras dos años enfrascado en el proyecto a ratos libres, el desarrollador sacó una demo que rompió expectativas entre los que la disfrutaron.

Meses después de la beta, el juego salió a la venta para PC en 2011 a través de varias plataformas como la web oficial, Desura y GoG. Desde el momento del lanzamiento, *Unepic* tuvo un éxito que en absoluto esperaba su autor: "Me acuerdo de que los primeros días el juego vendió más en una semana que la mitad del catálogo de GoG en toda su historia", afirma. Tras la buena acogida, Fran apostó por Steam, la plataforma de distribución digital para PC más importante del mercado. "Envié toda la información que Steam pedía para publicar un juego, pero me contestaron unas pocas semanas después diciéndome que no lo aceptaban", comenta. "Por entonces, Steam no daba explicaciones, era su política de empresa, lo cual era comprensible ante la avalancha de solicitudes", aclara el desarrollador.

Ante la negativa de la plataforma de Valve, Fran hizo pública la situación, a lo que los fans reaccionaron en masa. "Hasta el mismo TotalBiscuit, crítico de videojuegos en Youtube, lo comentó en uno de sus vídeos", afirma.

Q&A

Francisco Téllez de Meneses
autor de Unepic



La primera versión de *Unepic* era un juego serio, precisamente porque planteabas una segunda parte de *The Maze of Galious*. ¿Qué fue lo que pasó para que al final acabara siendo un juego de cachondeo?
Resultó que la historia que tardé varios meses en inventar ya existía en otro juego. Así que tuve que reinventar toda la historia. Mi mujer me sugirió hacer que alguien de hoy viajara en el tiempo al pasado, y aproveché la idea para hacer un guion con mucho cachondeo.

¿En quién, quiénes o qué, se basa o inspira el personaje principal de *Unepic*?
Es una mezcla de los amigos con los que jugaba a rol cuando era joven e insensato. También tiene alguna parte mía de bromas y chistes..

¿Por qué usaste un motor propio para *Unepic*?
Porque cuando empecé a programar *Unepic*, allá en el 2009, ya disponía de un motor que me había hecho años atrás para desarrollar juegos. Por otro lado, los motores actuales (Unity, Unreal Engine) aún no eran muy populares y no ofrecían soporte para juegos 2D.

Ante esta situación de publicidad por adversidades, Fran aprovechó para mejorar el juego, lo que implicó añadir un modo multijugador, trabajar la música, los efectos especiales... siguiendo recomen-



"EN 2013, STEAM NO TENÍA NADA QUE VER CON AHORA"

daciones de gente que le decía que de esta manera tendría más posibilidades de ser aceptado en Steam. Durante este proceso apareció un sistema de votación en la plataforma que todos conocemos bajo el nombre de Greenlight, "la oportunidad que estaba esperando, un sistema democrático para elegir los juegos", define el autor. Con Greenlight en funcionamiento, el objetivo de aparecer en la plataforma de Valve fue mucho más sencillo y se produjo "de manera relativamente rápida", según Fran.

El éxito en Steam tampoco se hizo esperar, pese a que la primera versión a la venta en esta plataforma fue un acceso anticipado. "Lo saqué en Early Access para probar el modo multijugador utilizando las librerías de Steam, para lo que necesitaba un poco de testeo", aclara. "Pensaba que nadie se daría cuenta, que saldría por la puerta de atrás para luego ya publicarlo cuando estuviera acabado, pero lo que pasó es que Steam lo sacó en primera página y tuve una avalancha de usuarios", explica, añadiendo que las









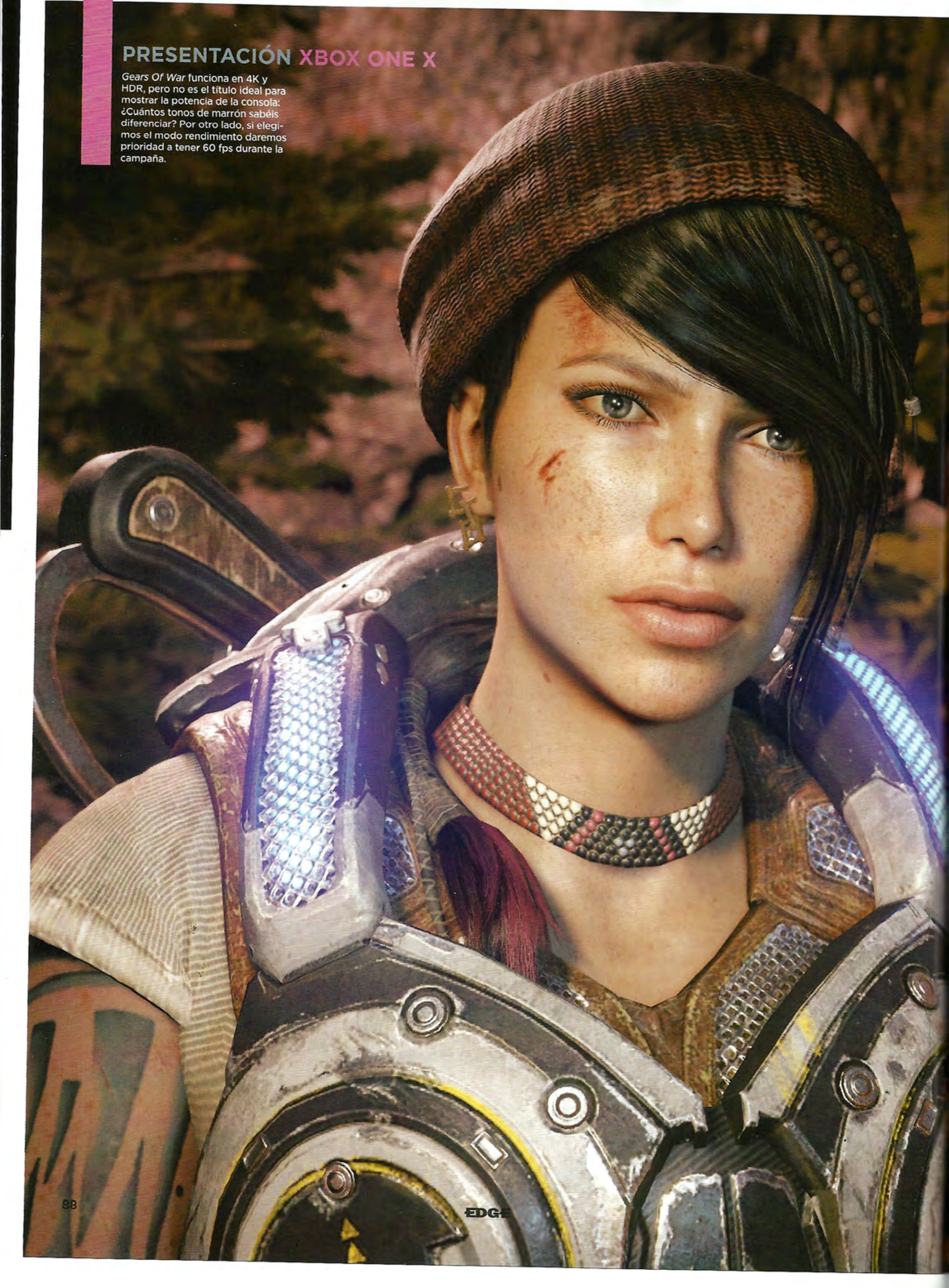
siguientes semanas las tuvo que dedicar a subir diferentes actualizaciones del juego y a contestar muchos correos. La situación por aquel entonces en la plataforma de Valve era bastante diferente a la que podemos ver hoy día tras varios años de Greenlight y un aumento exponencial de los títulos indies. "En 2013 estaba en una situación muy privilegiada porque en Steam salían unos seis juegos a la semana, por lo que los jugadores estaban muy atentos a lo que salía; nada que ver con ahora", añade.

Tras el éxito en PC, el paso a consolas no se hizo mucho de rogar. En este caso, la primera consola fue WiiU, gracias a EnjoyUp como distribuidora, lo que convirtió a *Unepic* en el primer juego español que salía para una consola nextgen de aquel entonces. Ante esta situación, Nintendo dio algo de publicidad al título de Fran: "Vino la TV y la prensa a mi casa, porque no tengo estudio propio, y fue un poco raro. Estaban todos sentados en la cama mientras me hacían la entrevista", cuenta. Aunque no puede dar cifras de ventas, el autor asegura que el juego vendió decentemente en la consola de Nintendo. Un año más tarde fue el turno del port para PS4 y Xbox One, plataformas donde las ventas, admite Fran, han sido muy inferiores a las de WiiU. "Las expectativas, tras WiiU, teniendo en cuenta que me decían que era una consola muerta, con PS4 y Xbox One eran bastante altas. La cuestión es que no vendió tan bien como en WiiU, entre otras cosas porque ya no era un juego tan actual para entonces", argumenta el autor de *Unepic*.

Pese a los baches y tras dos años y medio de desarrollo en solitario, Fran confiesa su tarea más difícil con *Unepic*: la elección del título, algo que le llevó varios meses y quebraderos de cabeza. "Como era un juego que no era épico, sino todo lo contrario precisamente por su protagonista, se me ocurrió así. El problema que tenía es que degradaba el juego, parecía mala publicidad", explica. "Al final, me quedé con *Unepic* porque el resto de títulos eran aún peores", asegura, algo que al final no ha salido nada mal al ser una palabra única, corta y sencilla, por lo que es también fácil de localizar, tal y como argumenta su autor.

Unepic no solo supuso el primer paso de Fran en el mundo indie del videojuego como desarrollador en solitario, sino que también le ha permitido dedicarse, desde 2011, en cuerpo y alma a su hobby, ahora por fin su profesión también. "He recibido alguna oferta que he declinado. Mientras pueda hacer los videojuegos que a mí me gustan y que me apetezcan, no aceptaré ninguna oferta de ningún tipo", afirma. Desde entonces, Fran ha ido actualizando *Unepic*, que a día de hoy cuenta no solo con multijugador, sino con un modo cooperativo, un editor de mapas y un doblaje al castellano y al inglés, entre otras características; ha publicado su segundo título, *Ghost 1.0*, y acaba de anunciar su tercer trabajo, bajo el título de *Proyecto Afraid*, que planea financiar a través de crowdfunding durante los próximos meses. ■

El autor admite estar fuertemente inspirado por un título que le marcó en su infancia, *The Maze of Golious*, pero en las capturas también se percibe la influencia de otros referentes como *Castlevania*, *Moria* y *The World of Warcraft*.



Gears Of War funciona en 4K y HDR, pero no es el título ideal para mostrar la potencia de la consola: ¿Cuántos tonos de marrón sabéis diferenciar? Por otro lado, si elegimos el modo rendimiento daremos prioridad a tener 60 fps durante la campaña.



PISANDO FUERTE

Con Xbox One X, Microsoft deja de estar a la cola para tomar la delantera

Todavía nos sorprende lo pequeña que es. Como seguramente habrás leído, ya que Microsoft lleva los últimos meses anunciándolo a bombo y platillo, Xbox One X es la consola más potente jamás creada. Aunque también es la más pequeña que ha diseñado, lo cual representa un cambio de paradigma en una compañía que siempre ha buscado tener un hardware resultón. La Xbox original era un mastodonte; la 360 tenía unas curvas espectaculares que la hacían imposible de ignorar. La Xbox One, aunque más elegante que sus predecesoras, también fue diseñada para llamar la atención, en línea con la visión de sus creadores de adueñarse de todo el entretenimiento de tu hogar. Aquella intención inicial fue un fracaso rotundo, y desde entonces la situación de la marca Xbox no ha sido un camino de rosas, precisamente. Sin embargo, este sendero acaba con la llegada de Xbox One X, una consola que rechaza toda lógica: por la potencia en relación a su tamaño, por la abundancia de funciones y, lo más importante, por cómo hace que Xbox resulte imprescindible por primera vez en un lustro.

Como era de esperar, no todo podía ser perfecto. La Xbox One X está supeditada al resto de la configuración que tengas en casa. Aunque también hay beneficios para los que juegan en 1080p (supermuestreo a partir del 4K para mejorar la imagen, rendimiento más estable, tiempos de carga menores y mayor resolución en los juegos de Xbox que ya usen una solución dinámica), la consola saca mucho más partido de un monitor 4K que sea compatible con HDR. Y esto último es lo que de verdad marca la diferencia. El salto de 1080p a 4K es evidente, sin duda, pero no es comparable a la primera vez que viste una tele HD y te quedaste ojiplático. Si esta es la sensación que andas buscando para validar tu compra, vas a necesitar toda la gama de color y brillo que solo el HDR puede ofrecer.

El efecto es alucinante, igual que en PS4 Pro, aunque aquí tienes la certeza de que te lo dan sin concesiones en la mayoría de los casos. La seudomejora de Sony fue a medias tintas: no es 4K real, si no 4K con asterisco; la consola toma atajos en el procesamiento para que los juegos con gráficos más exigentes puedan alcanzar la máxima resolución. Y, a pesar de filtraciones que anunciaban que Sony obligaría a dar compatibilidad con Pro en todos los futuros juegos de PS4, al final ha sido responsabilidad de los estudios principales ondear la bandera del 4K y el HDR. Y, el resto, que hagan lo que quieran, normalmente dejando el listón muy bajo. Microsoft ha hecho lo mismo, conscientes de que cada desarrolladora utilizará esa potencia según le convenga. Y qué decir cuando la mayoría de videojuegos mejorados por Xbox One X funcionan en 4K nativo y HDR10.

Y así, de la noche a la mañana, Microsoft ha dado la vuelta a la situación, que normalmente hubiese durado hasta el final de la generación. Ahora es su consola, y no la de su rival, la idónea para jugar a juegos multiplataforma. Aunque en el momento de este escrito, dos semanas antes del lanzamiento oficial de la consola, solo un puñado de títulos son compatibles con Xbox One X, de cara al gran día ya serán docenas. En poco, serán cientos, y en el futuro será el orden natural de las cosas. La historia de esta generación ha sido que los juegos multiplataforma funcionaban de forma consistente a 1080p en PS4, mientras que las versiones de Xbox eran inferiores, en ocasiones oscilando de forma dinámica arriba o abajo según las exigencias de lo mostrado en pantalla. A menudo, las páginas web dedicadas a comparar versiones dedicaban casi el cuádruple de palabras en explicar cómo diantres funcionaba la propuesta de Xbox One. Ahora será la de Sony la que necesite un párrafo, mientras que a Microsoft le bastará con una frase: Xbox One X es 4K, y seguro que también HDR, las cosas como son.

La arrogancia fue la perdición de la marca Xbox allá por 2013, cuando los jefes de la división ▶

CIAO, KINECT
Siete años después, Microsoft ha decidido librarse del lastre de Kinect tras anunciar públicamente un cese de la producción del sensor de movimiento. Sin embargo, aun con el dispositivo muerto, su legado continúa. A pesar de que Xbox One X no tenga puerto para Kinect (te haría falta un adaptador de USB) el dispositivo sigue siendo compatible, y una porción de la CPU continuará reservada para su uso. He aquí la realidad de una mejora a media generación: Microsoft podrá expiar sus pecados, desde luego, pero no deshacerlos.

trataron de conquistar toda la sala de estar en vez de fabricar una videoconsola. Cuando Phil Spencer encabezó el relevo al año siguiente, con las ventas de Xbox One de capa caída, la actitud era de arrepentimiento, de querer enmendar lo ocurrido. Funciones como la compatibilidad con 360 fueron parte de un deseo mayor de centrar a Xbox One como videoconsola por encima de todo. Estos últimos años se ha hecho evidente que los jefes de la organización (no solo Spencer, sino todo su equipo senior, especialmente Albert Penello, que nos da su versión de la historia de Xbox One X en la página contigua) han recuperado la confianza en sí mismos. Y no es de extrañar, ya que este es el final de la rehabilitación para Microsoft. El dossier de prensa incluye el extraordinario documental de la BBC, *Planeta Tierra II*, una especie de provocación simbólica hacia Sony, cuya supuesta consola 4K es incapaz de leer el formato de disco UHD que ellos mismos desarrollaron.



Existe una delgada línea entre la seguridad en uno mismo y la arrogancia; a menudo es solo una cuestión de perspectiva. La propuesta original de Xbox One fue un fracaso simplemente porque Microsoft no supo leer a su público, y apostó la buena fe que había cultivado en la época de 360 en algo que la audiencia no necesitaba. No pueden volver a permitirse algo así: estamos ante un fabricante de consolas en último lugar que enfadó muchísimo a la gente hace apenas cuatro años, y ha estado trabajando duro para reparar su imagen pública. Su respuesta es una consola monstruosamente potente que hereda el legado de los últimos cuatro años de intentar solucionar cosas, y lo demuestra de la mejor forma posible. Los juegos que ya tenías de Xbox One funcionarán mucho mejor y serán una delicia de ver. Una gran parte de tus viejos juegos de 360 también funcionarán con mejoras de rendimiento; algunos incluso se actualizarán para utilizar las características de Xbox One X de forma nativa. Hasta un puñado de juegos de la Xbox original serán compatibles, con una mejora de hasta 16 veces más resolución. El impecable *Ninja Gaiden Black* funciona de ensueño, y se ve de fábula. Hemos presenciado (y pagado) remasterizaciones de peor calidad.

Una gran parte de tus viejos juegos de 360 también se verán y funcionarán mejor

Aun así, la consola no está exenta de problemas. El principal es el sistema operativo, que sigue siendo lento y tosco: aprietas el botón derecho de la cruceta y no pasa nada. Le das dos veces más y, un segundo más tarde, el cursor se mueve tres espacios a la derecha. Aunque la Xbox One X tiene una GPU cuatro veces más potente que su antecesora, la CPU solo es un 30 % más veloz, y he aquí la prueba del algodón. Este es el precio a pagar por la compatibilidad, un recordatorio de que no estamos ante una consola de nueva generación, sino una versión más potente de algo que ya existe. La mejora puede ser significativa, pero mantiene las cicatrices de la visión inicial. Hacer capturas de pantalla todavía es incómodo, lo cual pone de manifiesto que la función se metió con calzador. Y aunque la oferta de lanzamiento es generosa, tampoco es ideal, ya que le falta el cliché del juego exclusivo rompedor. No deja de ser una Xbox One, así que las preocupaciones continúan siendo válidas: una empresa demasiado dependiente de sus series bandera, incapaz de arriesgarse. Ser la mejor



consola para los juegos multiplataforma ayuda a enderezar la situación, pero no olvidemos que una consola solo es buena si tiene juegos. Microsoft ha cumplido en lo que respecta a hardware, ya va siendo hora de que haga lo mismo en software.

A estas alturas de la generación, el liderazgo de Sony es indiscutible, pero la Xbox One X servirá para acortar distancias, aunque el impacto solo empiece a notarse de aquí a unos años. A corto plazo, supone la expiación de los pecados de Microsoft por el lanzamiento inicial de Xbox One, la redención a través de una máquina elegante y potente diseñada específicamente para jugar a videojuegos. En 2013, cuando empezó la generación, en la portada de EDGE UK te dijimos sin lugar a dudas dónde debías invertir tu dinero. Hoy, y gracias al gran esfuerzo de Microsoft, la decisión ya no es tan sencilla. ■

Los juegos de conducción agradecen una consola potente, y Forza 7 ronronea que da gusto. La entrega anterior, Forza Horizon 3, también es compatible con HDR.



P&R
Albert Penello
Director de gestión y planificación de producto en Xbox





La consola es un monstruo, pero la CPU no ha sufrido una gran mejora, ¿a qué se debe?
Nuestra meta era alcanzar un 100% de compatibilidad y hacer que los motores de Xbox One que los desarrolladores ya tenían pudieran funcionar en 4K rápidamente. Es una gran mejora respecto al modelo original, pero no deja de ser una Xbox One. Partimos de la premisa de que los juegos ya existentes puedan funcionar en 4K, y todas nuestras decisiones de producto se basan en esa premisa. La conversación sobre la CPU me parece interesante. En líneas generales, la GPU controla los gráficos, mientras que la CPU gobierna sobre la frecuencia y la IA. Sé que es simplificar mucho las cosas, pero existe la creencia de que una nueva CPU sería la panacea, y que de golpe y porrazo todos los juegos funcionarían a 60 fps. Pero no sabes lo que los desarrolladores van a hacer con lo que les das. Hemos demostrado que somos capaces de asegurar 4K y 60 fps en la consola que tenemos, por lo que si una desarrolladora no busca eso para su videojuego es una elección particular. Hemos utilizado la CPU necesaria para alcanzar nuestras metas, y existen varios juegos que dan fe de ello.

¿Cómo de fácil es para los desarrolladores adaptarse a la nueva consola?
Teníamos la broma de que, cuando anunciamos Project Scorpio, en realidad trabajábamos en dos consolas: Project Scorpio y el devkit de Project Scorpio. Para nosotros, facilitarles las cosas a los desarrolladores es tan importante como facilitárselas a los consumidores. Éramos conscientes de que un gran número de desarrolladoras diseñaba en 4K para PC, que por ahí ya circulaban texturas en mayor resolución. Lo que buscamos fue facilitar lo máximo posible trasladar dichas texturas a Xbox One X y que el código funcionase no en pocos días, sino en horas en algunos casos. Un lanzamiento de consola típico tiene 15, tal vez 20 juegos que aprovechan toda su capacidad. Nosotros vamos a tener entre 50 y 70. Creo que demuestra lo involucrados que estamos con los estudios de desarrollo.

No todos desarrollan en HDR, y los que sí, lo hacen después del modo en 4K. ¿A qué crees que se debe?
Cuando hablamos de HDR, no lo hacemos solo de contraste, sino también de ampliar la escala de colores. La obra tiene que estar concebida para ello. Sí, hay trucos para expandir las paletas, pero, al final, gran parte de la responsabilidad recae en cómo se originó el juego. En la época de 360 había juegos que tenían una gama de color más amplia de lo que podían soportar las televisiones de por entonces. Hoy en día, a veces, ocurre a la inversa. Todo depende de la técnica de la desarrolladora, de lo que su motor puede aceptar y de cómo se crean las distintas partes del juego.

¿Qué expectativas tienes para la consola? Sony se sorprendió de la alta demanda de PS4 Pro, ¿ha afectado esto a vuestras predicciones?
(Ríe) Estoy muy intrigado. Pienso que vamos a sorprender al público y que se venderá bien durante las Navidades. Es fácil creer que se quedará como producto de nicho solo para jugadores de gama alta, pero, con la cantidad de televisiones 4K que se van a vender por todo el mundo, la gente va a querer algo para lucirlas. No creo que exista un dispositivo mejor en el mundo entero para una televisión 4K que Xbox One X. No hablo solo como jugador: también tenemos Blu-ray 4K, emisión en directo 4K y tecnología Dolby Atmos. Existe un cupo de clientes que comprarán la mejora, desde luego; fans leales de Xbox que quieren la mejor versión de Xbox. No obstante, opino que vamos a ver a mucha gente que entra al mercado de videojuegos y que tendrá que tomar una decisión. Tocando madera, creo que la recepción ha sido estupenda, confiamos en nuestro producto y la gente se llevará una grata sorpresa.

Habéis hecho un giro de guion bien entrada la generación. ¿Crees que afectará al concepto de "ciclo de consola" en un futuro?
Tengo la teoría de que nos centraremos más en la compatibilidad. Desde el primer día, nosotros nos comprometemos: todos tus juegos de Xbox One funcionarán en Xbox One X y, en muchos casos, mejor. Acabamos de estrenar compatibilidad con la Xbox original y esos juegos también han mejorado. Opino que la noción de "generación" mutará y será más continua, porque eso es lo que la gente quiere: les importa el contenido. La gente cada vez está más acostumbrada a renovar sus dispositivos. ¡No creo que pudiéramos estrenar consola cada año! Pero sí creo que una compatibilidad continua será fundamental de cara al futuro, en vez de ser un extra, como ha sido hasta ahora. ■

PLAY

CRÍTICAS, PERSPECTIVAS, ENTREVISTAS, NÚMEROS.

EN ESTE NÚMERO

Buscando al mejor

El último trimestre de 2018 nos ha dejado sensaciones mixtas. Algunos títulos esperados no han llegado al nivel de excelencia que prometían, pero aun así resultan entretenidos. Otros, sin embargo, apuntan a la cima. La crítica de *Super Mario Odyssey* lo deja claro: es uno de los juegos del año. Por su parte, *La Tierra Media: Sombras de Guerra* tiene unas cuantas luces interesantes, y quizá *Assassin's Creed: Origins* no nos ha terminado de convencer tanto como deseábamos. Ocurre lo mismo con Bethesda, cuyos *Wolfenstein II: The New Colossus* y *The Evil Within II* son secuelas que tienen difícil superar el golpe sobre la mesa que dieron sus predecesores. Reflexionamos sobre algunos de los aspectos más significativos de ellos posteriormente. En conducción, la fórmula de *Forza Motorsport 7* nos atrapa más que la de *Gran Turismo Sport*, pero ojo con la propuesta arcade de *Gear. Club Unlimited*, todo un órdago en Switch. Aunque el titán de Microsoft es *Cuphead*, que ha resultado ser una agradable sorpresa. El episodio 2 de *Life is Strange: Before the Storm* cumple su cometido, y tenemos tiempo para repasar dos más que correctos desarrollos españoles: *The Fall of Lazarus* y *Numantia* tienen toda nuestra atención.

Super Mario Odyssey

Espera un momento. ¿Mario es un dinosaurio? La gran recompensa del tráiler de *Odyssey* fue mostrar a un T-Rex con bigote como, aparentemente, la lógica extrema de su nueva mecánica de captura. Por cortesía de un sombrero fantasma llamado Cappy, Mario puede adentrarse en el cuerpo de sus enemigos –ya sabes, si no puedes con ellos, puedes convertirte en ellos–, así que lo más lógico es imaginar este momento como la culminación del elaborado concepto del título, la explosión culminante hacia el final de juego. Pero no. El T-Rex hace acto de presencia durante la primera media hora, acurrucado y durmiendo plácidamente sobre la frondosa hierba de Reino Cascada (y sí, puedes controlarlo). Parece un inicio imprudente hasta que te das cuenta de que esto solo puede significar que Nintendo guarda mejores ases bajo la manga. Y vaya si lo hace.

Su gran idea es ciertamente atrevida. ¿Un juego de *Mario* basado en su estrella dejando de ser el foco de atención? Además, si te paras a pensarlo, es un juego de Mario construido alrededor de un único poder. Cappy, sin embargo, representa la habilidad más versátil hasta la fecha. La primera transformación se presenta con una escena que hace que el proceso de captura parezca una pesadilla, al menos para nuestro héroe, mientras cae en picado hacia el centro de un vórtice. Y ahí llega la guinda final, pues por un momento vemos el mundo a través de sus ojos y oímos un vacilante "croac" con acento italiano. Primer plano de una rana con bigote y esa gorra roja que nos resulta tan familiar.

Es un gran gag, y aun así Nintendo intenta aproximarse lo más posible a cómo actuaría una rana, y de hecho, a cualquiera de las otras 50 posibilidades de captura, con total seriedad. Esto no es simplemente la versión divertida de *Everything* de David O'Reilly, donde todos los objetos tienen una funcionalidad similar, y todo se desliza o rota rudimentariamente. En vez de eso, presta atención a las físicas y manejo de cada una de estas nuevas formas, logrando que cada una de ellas sea divertida de controlar. Obviamente, existen claros beneficios al controlar transformaciones concretas. Las burbujas de lava son la única manera de cruzar los ardientes ríos del Reino de los Fogones. Si aprietas la B mientras Mario es una rana, saltará más alto de lo que lo haría con un triple salto. Las suelas adherentes de los pies de los Goombas permiten a Mario desplazarse por superficies heladas donde normalmente resbalaría. Los Cheep Cheep nadan rápidamente en el agua, pero se sacuden torpemente cuando los llevas a la orilla.

No son siempre esenciales, y en muchas ocasiones el repertorio de Mario es suficiente para tirar adelante, pero a menudo es más fácil o rápido transformarse. A veces, incluso transformarás a Mario por el simple hecho de jugar como algo nuevo, mientras otras formas ofrecen placeres distintos por méritos propios. Los Florugas Tropicales son adorables y sus cuerpos se estiran y se contraen como un acordeón. El T-Rex anda de una forma tan torpe y pesada que quizá te lo

Desarrollador/Editor Nintendo (EPD)
Plataforma Switch
Lanzamiento Disponible

Con un abanico de aspectos tan amplios, seguramente pienses que Mario haya quedado apartado. Ni por asomo.



pienses dos veces antes de transformarte de nuevo, pero entonces Nintendo decide colocar a un grupito de enemigos con púas que están pidiendo a gritos que los aplastes. Y un rival que aparece con el juego ya adelantado casi le roba el protagonismo con una habilidad tan única que seguro que se convierte en la favorita de los speedrunners.

Con un abanico de aspectos tan amplios, seguramente pienses que Mario haya quedado apartado. Ni por asomo. Incluso sacando a Cappy de la ecuación, nuestro héroe cuenta con su mayor variedad de movimientos hasta la fecha. El triple salto está de vuelta, junto a viejos favoritos como el salto lateral o la voltereta hacia atrás. Salta inmediatamente tras realizar un salto bomba y ganarás altura extra; agáchate para empezar a rodar y agitar los Joy-Cons para moverte más rápido, hasta el punto de que saltan chispas mientras vas pegando botes. Esprintar colina abajo es mucho más divertido que rodar: mientras aceleras por las hermosas dunas rojizas del Reino de las Arenas, verás las piernas de Mario ir a mil por hora con los brazos abiertos, el vivo retrato de la alegría. Y luego está Cappy, que te permite realizar más acciones: mantén pulsado el botón de lanzar y girará en el lugar, permitiendo a Mario coger carrerilla y saltar sobre la gorra. Y esto es solo el principio. En lo alto de un rascacielos de Nueva Donk, vemos una azotea que todavía no hemos visitado y decidimos intentar llegar hasta ella. Nos acercamos al borde de la cornisa, lanzamos a Cappy para rebotar sobre nuestro amigo y logramos aterrizar en la otra cornisa por milímetros. Seguramente exista un camino más fácil. ¿Más emocionante? Improbable.

Resulta tentador decir que Mario nunca se ha sentido mejor bajo nuestros pulgares; pero es que ciertamente nunca se ha sentido mejor en las palmas de nuestras manos. Desplazarse a toda velocidad por cables eléctricos transformado en chispa produce un agitado zumbido, y puedes sentir un clic mecánico mientras mueves la cámara al observar el escenario convertido en unos prismáticos flotantes. Y sumergirse en el carbonatado océano de Reino Ribereño produce una sensación efervescente tan convincente que es imposible resistirse a salir del agua para volver a zambullirse para sentir de nuevo las burbujas. Es tal la ventaja de jugar con los Joy-Cons separados, que el modo portátil queda comprometido, y no es la única razón por la que la televisión parece el hogar natural de *Odyssey*. Koichi Hayashida desechó la idea de hacer un port de *Galaxy* para 3DS, al decir que Mario sería poco más que una manchita en la pantalla; aunque ahora contamos con un hardware más potente, hay momentos al jugar en modo portátil que se pierden pequeños detalles, u objetivos lejanos resultan complicados de diferenciar sin pegar la nariz a la pantalla.

La combinación de elementos fantásticos y detalles realistas de Odyssey –las tuberías tienen rasguños, los ladrillos acusan el pase del tiempo– lleva un tiempo acostumbrarse a ella. Pero esos mundos están tan generosamente decorados y cuentan con unas distrac-

DERECHA La multifuncionalidad de Cappy significa que Mario no necesita un traje distinto para cada power-up, así que puede andar de aquí para allá vestido como quieras.









ciones tales que después de un rato apenas notas las incongruencias. Las lunas, el principal coleccionable del juego, están repartidas libremente por todos ellos. Algunas son visibles, pero están colocadas en un lugar de difícil acceso, y otras están enterradas, pero muestran su ubicación brillando; la mayoría requieren un mayor esfuerzo para conseguirlas. Parte de las misiones específicas de cada escenario ofrecen una estructura de progresión más tradicional, pero con el resto eres libre de escogerlas en el orden que quieras.

No todas las actividades han sido creadas de igual manera, pero raramente se aleja de una nueva idea brillante, o un inteligente giro de una antigua, y Cappy casi siempre tiene algo que ver, lo que permite a Nintendo reinventar a antiguos favoritos.

Captura un Goomba y podrás saltar sobre ellos para formar una torre y así alcanzar una luna flotante, o incluso impresionar a compañeros potenciales. Los Hermanos Martillo se unen al tema culinario del Reino de los Fogones y con sus sartenes pueden romper paredes de queso. Los Chomp Cadenas se convierten en bolas de demolición en un escenario y en bolas de billar en otro. Las mecánicas de captura son la fuerza motora de la mejor selección de luchas contra jefes, con sombreros arrojadizos complementados con transformaciones en mitad del combate.

Si el comienzo, cuando una hélice de la aeronave de Bowser destroza la gorra de Mario, sugiere que Nintendo se siente cómoda sacrificando a unas cuantas vacas sagradas... nada más lejos de la realidad, pues esta odisea no intenta hacer olvidar los orígenes de Mario. De hecho, a veces parece una celebración de su historia. Sus inclinaciones nostálgicas se vuelven más aparentes en las frecuentes secciones de estilo retro 2D: entra por una tubería y Mario aparecerá en su versión de 8 bits en una pared o incluso en el fondo del mar, con gotitas de agua que salpican la



LA BODA DEL AÑO
El comienzo de Odyssey es predecible. Bowser vuelve a secuestrar a Peach, esta vez para casarse con ella. El escenario resulta bastante convencional, aunque hay unos cuantos giros de guion. Para empezar, este sea quizá el Bowser más competente que ha existido hasta ahora. Primero, ordena a los Broodal, un cuarteto de conejos que organizan bodas, que se encarguen de retener a Mario, antes de verse las caras a mitad del juego. Más adelante, la cosa se convierte en un combate nunca visto. Peach, por su parte, no es ninguna damisela en peligro. Su papel se expande en el postgame pero no de la forma que esperas, aunque una simple reacción hacia el final del juego posiblemente pase a la historia por sus potenciales ramificaciones del lore de la saga.

pantalla cuando los Cheep Cheep pasan nadando. Algunas de estas secuencias emplean deslumbrantes trucos espaciales; otras simplemente se aprovechan de una espectacular puesta en escena, un festival nocturno que conmemora los orígenes de Reino Urbano y funciona también como homenaje a los primeros años de vida de *Mario* y como recordatorio de lo lejos que ha llegado desde entonces. Y la fiesta continua en el postgame. *Odyssey* se siente como el sucesor natural de *Mario 64* que nunca tuvimos. Justo antes del apasionante final, un pequeño guiño previo al clímax hace la conexión mucho más explícita.

Mientras que ese juego fue pionero en el desarrollo de los clásicos de la era de la N64, ahora el equipo de *Zelda* devuelve el favor. Hay, como ya hemos señalado anteriormente, mucho de *Breath of the Wild* en *Super Mario Odyssey*, desde la oportunidad de explorar destinos potenciales más allá del suelo, hasta la manera en que la banda sonora te deja aclimatarte a tu entorno con relativa calma antes de que empiece a sonar el tema principal de la fase. Pero lo más obvio radica en la manera en que el ambiente atrae tu curiosidad natural, con vistas y sonidos que te distraen de tu camino y de sus múltiples desvíos. Aunque sus mundos son más compactos, se merece ese título tan homérico: puede que Link deba encontrar más semillas Korok que lunas debe encontrar Mario, pero no muchas más.

Y estos dos juegos, más allá de compartir la misión de hacer despegar a Switch, tienen algo más en común. Como *BOTW*, *Odyssey* supone una nueva entrada de una saga longeva que oculta su edad reinventándose y arriesgándose con una fórmula establecida y logrando que todo encaje perfectamente. *Mario* puede que esté algo envejecido, ¿pero se le puede considerar un dinosaurio? Esta aventura demuestra que es cualquier cosa menos eso. ■

10

PLAY SCRIPT

Por qué *Odyssey* es la reinvención del sandbox plataformero que llevamos esperando desde 2002

Pobre *Sunshine*. El que para muchos está considerado la oveja negra de los *Mario 3D* resulta superior a la gran mayoría de sus compañeros de catálogo y a unos cuantos juegos posteriores que cuentan con un *Mario* en el título. A raíz de sus errores obvios, sus considerables logros fueron pasados por alto. Una secuela directa de *Mario 64* sin duda habría sido bien recibida, pero Nintendo, como siempre, prefirió no tomar el camino fácil. Al igual que *Odyssey*, *Sunshine* fue un valiente intento de desafiar a las convenciones establecidas, e intentar que la saga tomara un nuevo rumbo tras establecer (y definir) los parámetros del sandbox plataformero seis años antes. No acabó de cuajar, pero se podría decir que Nintendo aprendió de los errores de *Sunshine* y su tibia recepción.

Odyssey se construye sobre las bases de *Mario 64* y añade sus propias florituras

Eso no quiere decir que *Galaxy* fuera un error; nada más lejos de la realidad. Pero con toda su cautivadora ambición, el viaje interestelar de Mario representó un retroceso calculado de la libertad de escenarios de *Sunshine*. Hasta sus mayores planetas dejaban poca posibilidad a explorar el terreno, y la mayoría de las estrellas requerían que siguieras un camino lineal, incluso aunque ese camino lo tuvieras que hacer haciendo piruetas a través de la infinita oscuridad del espacio. Unos cuantos objetivos se encontraban fuera del camino, por supuesto, pero la existencia de estrellas que te lanzaban directamente a planetoides distantes significaba que no podías buscar tu propio camino.

Odyssey, en cambio, se siente como la auténtica reinvención del sandbox plataformero, construido sobre las bases de *Mario 64* y añadiendo sus propias florituras. De hecho, hay varios guiños a su precursor, incluidos los cuadros que te permiten viajar de un mundo a otro. Pero incluso esos funcionan de una forma un poco distinta, actuando como avanzadillas de lo que está por venir. En otro lugar, desecha ideas arraigadas a menudo tomando la mejor decisión. Ha desaparecido el sistema de vidas que empieza a parecer arcaico. Cáete y Nintendo te dará donde más duele: en el bolsillo. Perder 10 monedas puede parecer calderilla, pero cuando tienes decidido que invertirás 1.000 de ellas para poder ver a Mario recorriendo el Reino Nevado en calzoncillos, o has estado ahorrando para comprar los distintos trajes especiales que venden en las tiendas, acaba resultando un duro castigo.

Las otras divisas del juego también son muy importantes. Ya no buscas monedas moradas para conseguir un coleccionable, sino para obtener una recompensa más tangible. Algunos de los trajes especiales que solamente se pueden conseguir con esas monedas te dan acceso a nuevas zonas, mientras que otros son necesarios para animar a personajes no jugables, como un abatido hombre de negocios que inexplicablemente quiere ver a Mario vestido de payaso. Los trajes no aportan ningún poder nuevo a Mario, pero resulta divertido jugar a disfrazar a un personaje que raramente se quita su mono de trabajo, y por supuesto ver esos disfraces en versión pixelada durante los interludios en 8 bits. Y, en ocasiones, ofrecen un giro cómico: recomendamos vestir a Mario con un abrigo y viajar hasta un destino tropical, por ejemplo.

Al tener una mayor variedad de maneras de coleccionar lunas, se considera un juego adecuado para todo tipo de jugadores. Los competitivos pueden coleccionarlas haciendo carreras o realizando desafíos, muchos de los cuales tienen su propia tabla clasificatoria. Los que busquen una prueba más austera, pueden descender por las tuberías y recorrer las fases de 8 bits siguiendo un estilo más tradicional. Los que simplemente quieran admirar el paisaje, pueden comprar su avance adquiriendo lunas en las tiendas de cada reino. Los exploradores pueden ignorar los consejos de Toad y los loros para encontrar coleccionables, mientras que esos que prefieran tener un poco de asistencia, pueden activar el modo Ayuda para que unas flechas les indiquen el camino hacia el siguiente objetivo.

También tiene una fuerte carga narrativa. Cada reino te embarca en un viaje que cuenta con un tenue punto de unión con la historia principal antes de que se desbloquee del todo, y muchos se transforman debido a tus acciones. Para hacer subir la temperatura del Reino de las Arenas, primero tienes que llegar al interior de la pirámide invertida, y después descender por el agujero que deja, una vez recuperada, su posición correcta. Tu primera toma de contacto con el Reino Urbano se produce en una noche de tormenta: la ciudad está llena de bichos y tanquetas, pero una vez logras que la normalidad regrese a Nueva Donk todo se vuelve más amistoso. Resulta significativo que, tras completar una misión principal, puedas seguir explorando libremente. Cuando encuentras una luna, suena una pequeña fanfarria y, a partir de ese momento, tienes libertad absoluta. Más adelante también puedes volver a revivir los combates contra los jefes, permitiéndote disfrutar de algunos de los momentos más destacados sin desestimar el logro de convertir esos mundos en lugares más agradables donde vivir.

De hecho, cuando en *Odyssey* reaparecen varios personajes no jugables que están de vacaciones, no puedes dejar de pensar en la atmósfera vacacional de *Sunshine*. En otros momentos del juego queda claro que Nintendo no se ha olvidado de su entrega más divisoria. Recorriendo la superficie del Reino Ribereño, te das cuenta de que Nintendo ha logrado apañárselas para homenajear a A.C.U.A.C. Cuando un juego logra hacerte sentir nostalgia de algo tan irritante, es una señal inequívoca de que algo se está haciendo bien. ■

La Tierra Media: Sombras de Guerra

Por Sergio Bustos

"Oh, Némesis, diosa hija de la oscuridad y de la noche, ajena a los dictámenes de los olímpicos. Haz justicia, aplica tu venganza y mantén el equilibrio en nuestra fortuna".

Siempre me gustó la mitología griega. Aquel árbol de dioses es apasionante, y los mitos de Aquiles, de las Amazonas o de Ícaro te atrapaban en lo más profundo de sus historias. Poseían carácter épico; una sensación de estar ante algo grande y único. *La Tierra Media: Sombras de Guerra* tiene su Némesis particular: pura venganza orquestada en un complejo sistema que, tras dar sus primeros pasos en *Sombras de Mordor*, llega aquí pulido y más compacto que nunca. Pero lo nuevo de Monolith es, también, algo grande y único. Aquellas hazañas de la Antigua Grecia nos mantenían inmersos en mundos donde maravillarnos a partes iguales por su belleza y crueldad. Esta secuela es más terreno de Ares y Hades, pero intenta lo primero pese a la contradicción palpable entre estilo y fidelidad. ¿Cómo haces que tu juego sea visualmente atractivo cuando los escenarios del mundo que recreas son desagradables? Esta disonancia ya la hemos visto en otras ocasiones, pero *Sombras de Guerra* lo resuelve retrotrayéndose a Tolkien. Potencia la escala y el contraste y, a su manera, esos detalles hacen de este un título más llamativo que su predecesor. Incluso más mitológico, diría.

Donde Tolkien no está demasiado presente es en el propio lore y argumento del videojuego. Que Ella-Laraña se convierta en una simpática mujer por gracia del estudio resulta chocante, pero este es solo un ejemplo. *Sombras de Guerra* cuenta una historia sobre anillos únicos, orcos y elfos, pero no quiere ser *El Señor de los Anillos*. Es una polémica digna de discusión: deshacerse de las ataduras de lo complejo de tu licencia te permite ser más creativo y original, pero sigues vendiendo un videojuego bajo el yugo de una gran base de fans con tremendo respeto hacia las obras que admiran. ¿Merece la pena innovar cuando el resultado va a ser peor que en lo que te inspiras? ¿Hasta qué punto buscan nueva savia los fans acérrimos? ¿Se debe ir despacio y con buena letra con ellos, o sería cerrarse puertas? Muchas son las preguntas, y no tengo claro qué respuesta acertaría en el centro de la diana.

Desarrollador Monolith Studios
Editor Warner Bros.
Formato PC, PS4, Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

La magnitud convierte a los orcos aliados del sistema Némesis en un número. No les guardamos afecto ni rencor

Pero volvamos a Némesis. La idea central nos pone frente a una jerarquía de orcos que aporta un dinamismo extra frente a otras apuestas con estructura de mundo abierto. En la secuela va más allá, y es un sistema que genera algunos de los mejores momentos que podemos encontrar en el videojuego. Tachamos de la lista a Ratak El Corrupto. Ha costado, es un capitán orco poderoso que nos ha dado más de un disgusto en el pasado y se ha terminado plantando ante nosotros envalentonado. Quién nos diría que íbamos a verle así cuando le conocimos como Ratak Lamebotas. Aquel multitudinario combate se nos complicó más de la cuenta por culpa de los malditos Caragors. A Tûhorn El Tirano, sin embargo, no le hemos cortado el cuello. Nuestros encantos fantasmales consiguen engatusarle. Ahora está de nuestro lado; es parte de nuestro ejército. Es uno de los primeros compañeros con los que contamos a la hora de partir hacia la conquista de una fortaleza enemiga, y por eso nos sorprende que horas más tarde nos intente apuñalar por la espalda. Es una de las bondades de Némesis, que adquiere entidad con este tipo de detalles. Podemos convencer a un enemigo para que se infiltre y traicione a su jefe orco, o podemos decirle a un nuevo recluta que actúe como nuestro guardaespaldas. Lo agradeceremos cuando evite el golpe de gracia de un rival que iba a terminar de tumbarnos.

Un compendio de este tipo de características situaciones recrea un desarrollo distinto en las sesiones de cada jugador. A simple vista podría resultar realmente brillante, pero la magnitud termina siendo un lastre. *Sombras de Guerra* es grande, muy grande. Completarlo, con todas esas actividades disponibles en su mapeado, lleva tiempo, y por ende genera inconsistencia en el ritmo. Es un sacrificio que estamos dispuestos a aceptar por la naturaleza de las campañas de mundo abierto; pero, cuando un sistema así supone los cimientos de un videojuego, las virtudes solo lo son cuando nos topamos con ellas en un primer instante. Shag El Destripador es uno de las decenas de rivales que hemos convertido en aliados, y su presencia es, tras ello, testimonial en un ejército tan numeroso. Da igual que muera o nos traicione. La magnitud le convierte en un número. No le guardamos afecto ni rencor porque es uno más. No es único. Es una lástima que el

No es necesario estar presente para empezar a capturar una zona, pero sí eres responsable de terminar el trabajo. Toca el D-pad hacer un gesto con el arma propia de Gandalf.



sistema Némesis no se haya aplicado a un título más controlado y comedido. Las sorpresas lo serían, y que la variedad de situaciones afectara a aliados cercanos con los que las hemos visto de todos los colores evitaría la displicencia ante la pérdida.

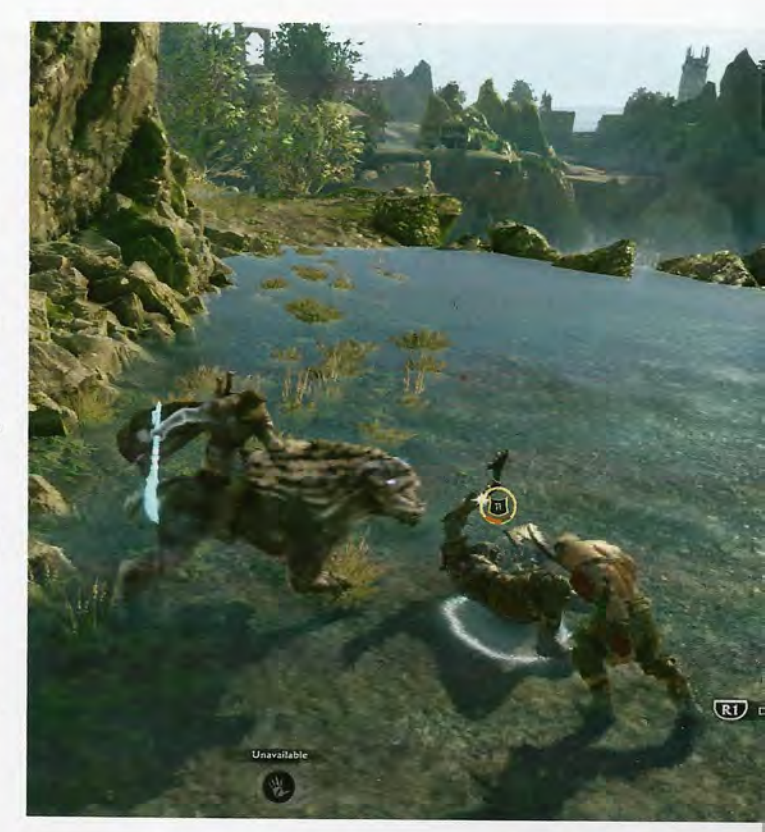
Pese a ello, lo nuevo de Monolith funciona bien en la práctica. Las mecánicas de combate, basadas en el conocido modelo de los Batman Arkham, son adictivas e intuitivas, y un puñado de movimientos y habilidades extra permite a nuestra imaginación hacer que doblegar tantos comandantes no se convierta en algo sumamente repetitivo. Lo cierto es que lo es, pero la variedad ayuda a camuflarlo. Además, el sigilo sigue siendo una opción muy atractiva.

En cuanto a la coletilla de 'guerra', cabe decir que es real en esta secuela, y nuestro ejército tiene importancia capital en ella. Reclutamos adversarios cumpliendo dos condiciones: debemos haberlos debilitado antes y no pueden superar nuestro nivel. Esto último vuelve a ser un problema con las dichosas y hoy más que comunes microtransacciones. Es algo que está a la orden del día, pero la desidia de algunos estudios de cara a hacer que merezca la pena provoca que, en ciertos casos, arruine la experiencia. Un juego de campaña como *Sombras de Guerra* se apunta a la moda de las cajas, y es irrisorio y hasta ridículo que las compres con puntos esperando que te toque un orco nuevo y poderoso en ellas.

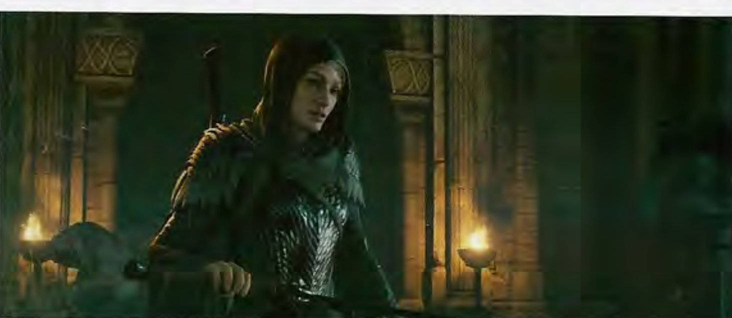
Pero el problema grave no es este, puesto que, excepto por lo molesto de los recordatorios de que existen, no es necesario invertir en cajas para liderar tu ejército. El conflicto viene con los bonus de experiencia que pueden adquirirse. Llegado un punto, aumentar de nivel cuesta más de lo que pensábamos, por lo que nuestras posibilidades de éxito se ven lastradas al disponer de un ejército con miembros que no pueden tener un número más alto que el tuyo. Entra en juego la maldad de estos artículos. Si terminas comprándolos, multiplicarán la experiencia que ganes y, por tanto, acabarán con esa frustración intencionada. Es un bonus para gobernarlos a todos. El verdadero señor oscuro del juego.

No hace falta prometer que *La Tierra Media: Sombras de Guerra* tiene defectos. De hecho, solo hemos listado unos pocos. Se podría hablar de que las cinemáticas son vídeos, y eso provoca que veamos a Talion con el mismo atuendo del inicio en todas. También podríamos discutir el humor tan particular de Bruz El Rebanador, que tarde tanto en llegar el segundo acto, o que continuemos sin saber gestionar la urgencia en títulos amplios y repletos de horas. Pero la obra de Monolith es, por encima de todo ello, recomendable para todo aquel famélico de espadas y fantasía. Ser y controlar a Talion es satisfactorio, y las batallas y acontecimientos que se suceden son muy divertidos de jugar. *Sombras de Guerra* comete pecados familiares en la industria, pero intenta suplirlos con virtudes que resultan, a fin de cuentas, novedosas y generosas. ■

7







ARRIBA El combate en monturas se siente un poco alocado, pero los Caragors son útiles contra los oponentes a los que le aterran las bestias. **MEDIO** Todos los orcos con nombre que hayas convencido para unirte están marcados en azul. **ABAJO** Eltariel es un mercenario ágil, y su aparición es poco más que un cameo, en realidad. Su papel en La Tierra Media se explorará en una expansión posterior.

Assassin's Creed Origins

¿Ves esas pirámides? Puedes escalarlas. La vista desde la cima de los maravillosos monumentos de Giza hace que la subida merezca la pena. Sin duda, la ambientación es una de las cosas que *Assassin's Creed Origins* borda. Erosionadas por el paso del tiempo, parecen un poco toscas, aunque las grietas en las piedras están dispuestas de tal manera que te permiten subir sin mucho esfuerzo. A pesar del daño superficial, es obvio que los cimientos siguen firmes. Ojalá pudiéramos decir lo mismo del propio juego.

No se puede decir que Ubisoft no haya intentado darle un poco de vida. La última vez que esta saga de videojuegos se tomó un año de descanso, tuvimos *Assassin's Creed II*, un juego que reescribió las normas y estableció un patrón al que el editor se agarró hasta casi 2015, con *Syndicate*. En ese momento, y a pesar de los esfuerzos por parte de Evie Frye, el asesino más simpático desde que le hicieron tres juegos diferentes a un carismático italiano, sin duda hacía falta algo. Se necesitaba un cambio, y a pesar de contar con un año adicional, parece que Ubisoft no ha intentado crear una nueva identidad para *Assassin's Creed*, sino que ha cogido ideas de los juegos más populares, las ha unido y ha creado una especie de Frankenstein. Y como se veía venir, el resultado es irregular.

En cierto modo, queda bien porque son tiempos revueltos en una nación en declive. Es el último tramo de la dinastía ptolemaica y Egipto se divide. Las pirámides son solo una señal de que todo se desmorona. Somos testigos de las increíbles batallas de la época: la pelea entre hermanos, Cleopatra y Ptolemeo XII, y la rivalidad del César y Pompeya. Es un mundo en el que la brecha entre los ricos y pobres podría ser más notoria, donde los ricos y oportunistas se aprovechan de los pobres para mejorar su escala social y una orden secreta promueve sus propias ambiciones gracias a los tumultos.

En otras palabras, es el momento perfecto para que surja otro héroe que luche contra las élites corruptas. Aquí es donde aparece Bayek de Siwa. Antes de que se vea envuelto en artimañas políticas, Bayek se moverá por algo mucho más simple: venganza. Después de una introducción falta de ingenio, llega la tragedia, tendrá que abandonar su humilde casa y poner camino hacia Alejandría y Menfis, en el que lo acompañará su esposa Aya, aunque de manera esporádica. La trayectoria se hace evidente desde el menú de inicio, las pirámides son el objetivo y tendremos que abrirnos camino hacia la cima. Por otro lado, el juego señala desde el principio a los villanos, y que tengan alias de animales ayuda: es mucho mejor perseguir a Serpiente y a Cocodrilo que perseguir a alguien con un nombre que olvidarás enseguida. Durante cada una de las misiones principales de la historia, se presentará el devastador impacto que han tenido

Desarrollador/editor Ubisoft (Montreal)
Plataformas PC, PS4 (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya a la venta

Ubisoft ha cogido ideas de los juegos más populares y ha creado un Frankestein



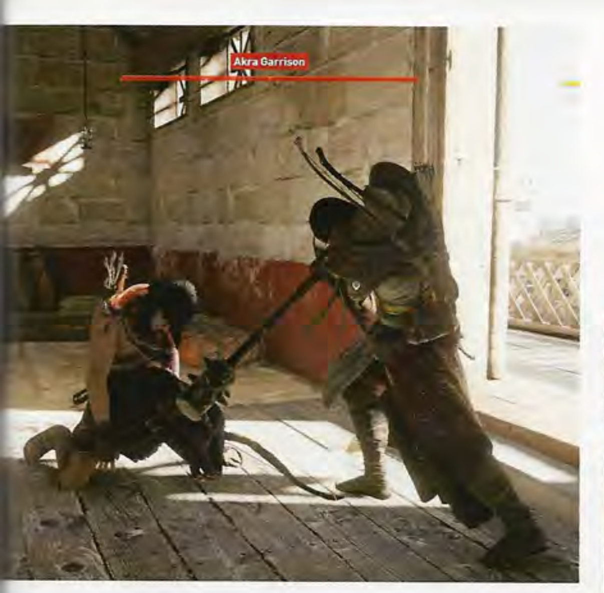
estos personajes en la comunidad local, lo que te motivará para llevar a cabo el ataque.

Pero tendrás que tener paciencia, y no solo porque el asesinato sigiloso sea la opción más usada para la mayoría de los asesinatos del juego. Esta serie de videojuegos siempre ha tenido elementos de RPG, pero en este juego se han hecho mucho más notables. La configuración predeterminada del HUD personalizable, donde puedes ver todos los datos de la partida, te muestra exactamente cuánto daño recibes o realizas con cada golpe que das o que absorbes, acompañado de un valor numérico. También se recomienda el nivel necesario para cada misión, sobre todo para aquellas regiones lejanas, la mayoría fuera del mapa, ya que no podrás hacer frente a los peligros que entrañan. *Assassin's Creed* se movía bajo el lema "Todo está permitido", pero está claro que Ubisoft no ha querido prestarle mucha atención a eso, ya que es un supuesto mundo abierto con límites establecidos desde el principio.

Aunque, por supuesto, eso no es ninguna novedad. Hemos jugado a un montón de RPG en los que es posible enfrentarse a peligros más fuertes que nuestras habilidades. Sin embargo, en la historia de *Origins*, las opciones están limitadas. Las supuestas misiones secundarias son de todo menos obligatorias, ya que te advierten que hacer una misión con dos niveles menos del recomendado es una mala idea. A no ser que te hayas dedicado a recolectar recursos para aumentar el daño que Bayek puede recibir o realizar, como pieles de animales, materiales que hayas saqueado o ganado al unir armas que no te sirvan; eso puede aumentar el poder de las flechas, los brazaletes y la armadura.

Sin embargo, ninguna de estas mejoras tiene el mismo impacto que subir de nivel. Visitar lugares nuevos te da algo de experiencia, pero como salir a investigar fuera de la zona de confort es algo poco aconsejable, no vas a llegar muy lejos con solo explorar. La mayoría de las misiones, principales o no, establecen un ritmo predecible. A veces hay una fase de exploración en la que Bayek hace de detective, da vueltas por una zona en busca de algunas pruebas evidentes. Después, en una interpretación muy literal de la visión de águila, Senu, la mascota de Bayek, sobrevolará sobre los campamentos y fortalezas vigilados cuando estés cerca de tu objetivo. De algún modo, Senu detecta y resalta los guardas, y con una actualización, también sus zonas de patrulla, además de localizar la posición de los personajes que tienes que rescatar, sin olvidar los botines más suculentos. Aunque es un tanto extraño (además de completamente absurdo) que un pájaro haga todo eso, no es más que una versión plumífera del cuadricóptero de *Watch Dogs 2*, un dron viviente y ruidoso.

Con enemigos perfectamente localizados, sus movimientos claros y lo suficientemente tontos como para atacar, ir con sigilo es el camino menos



Es difícil resistirse a hacer una captura en el modo fotografía del juego, pero incluso sin pararte a eso, habrá momentos en los que te quedarás sin aliento, como cuando estás montado en una faluca atravesando el Nilo bajo el ardiente sol, entre garzas y flamencos dispersos.



problemático. Y de nuevo, incluso este enfoque depende de tu nivel, y los ataques que resultarían mortales en sigilo no matarán de un solo golpe. Si no, solo la torpeza conduciría al combate, ya sea por no advertir un enemigo durante el vuelo, o por silbar en el momento equivocado y alertar así a los dos guardas. En este punto, *Origins* intenta imitar a *Dark Souls*, escudo en la izquierda, ataque ligero a la derecha y uno más poderoso en el gatillo. Está claro que Ubisoft intenta mezclar la capacidad de respuesta con el peso, pero estos flojos y estúpidos encuentros se quedan a medio camino. Sin embargo, una vez que hayas asestado unos cuantos golpes, podrás dar uno devastador o desencadenar algo así como un modo de ira. Una habilidad te permite empezar las batallas con ella activada, y hace el suficiente daño como para lidiar con la mayoría de las oleadas, aunque si has detectado algún arquero o tropas a caballo, una retirada a tiempo es la mejor táctica, ya que te perseguirán de manera persistente.

Pronto te das cuenta de que Ubisoft no quiere que te pases el juego en modo sigilo, si no, ¿para qué te ofrecería armas raras y legendarias como recompensas? Además, si gastas los puntos de habilidad en sigilo, saldrás malparado cuando tengas que hacer misiones de combate forzado. A veces, las habilidades de sigilo parecen estar diseñadas para compensar el lío. Al envenenar cadáveres, causarás daño a los enemigos cercanos, pero eso solo es útil si has sido descubierto, y en ese punto, desearás haber usado esos puntos en habilidades de combate. Cualquier RPG es un juego de números, y la prueba de que *Origins* no está equilibrado se ve durante las misiones de escolta o protección. Si un amigo está en problemas, aparecerá la alerta "el aliado tiene poca vida", aunque si mueren, volverán a aparecer al cabo de un rato, lo que deja ver que los personajes no aportan mucho.

Origins se salva gracias a su historia y sus escenarios. Aunque los problemas de rendimiento esporádicos arruinan la base de las versiones de consola, los diseñadores de escenarios de Ubisoft se han superado a sí mismos. Muchos de los aldeanos de las comunidades reducidas de Egipto sacan a relucir una antigua existencia sombría, pero la belleza está en una visión más general, y el hecho de que tu caballo o camello vaya automáticamente hasta el destino, te permite sumergirte por completo mientras cabalgas. Mientras, en el papel de Bayek, el increíble Abubakar Salim encuentra luces y sombras en lo que podría haber sido un vengador increíble. Alix Wilton Regan hará el papel de Aya, algo sorprendentemente poco convencional, y la adorable pareja se separará lenta y amigablemente conforme los hechos los arrastran a caminos diferentes.

Origins parece tener los mismos problemas. Puede que su mundo sea difícil de olvidar, pero la serie de videojuegos se apoya en ideas prestadas, como si no supiera cómo reinventarse a sí misma. Hay suficientes indicios de mejora que sugieren que el próximo podría ser el nuevo comienzo que Ubisoft ha prometido. Pero, como nuevo comienzo para *Assassin's Creed*, *Origins* es más un tropiezo que un paso firme hacia adelante. ■

6



ACECHA COMO UN EGIPCIO
A menos que estés escapando de un grupo de enemigos, el arco de Bayek no te será especialmente útil en combate. Hay muchos enemigos con escudo y dispararle a los guardias a distancia alertará al resto, sobre todo porque los disparos a la cabeza no te garantizarán el asesinato. Sin embargo, cazar sin prisa es una de las actividades secundarias más divertidas en *Origins*. Además, más tarde podrás desbloquear una opción que te permitirá guiar una flecha a mitad de trayectoria, con lo que conseguirás acertar de pleno incluso al ganado más rápido de todo Egipto. Ya vendas pieles de hienas o guardes pieles de cocodrilo para potenciar tu defensa, todo tiene su valor, aunque puede que a los ornitólogos no les haga mucha gracia la cantidad de misiones en las que tienes que matar garzas. Aunque es por una buena razón: las plumas se usan en los rituales para los fallecidos, y Bayek verá un montón de cadáveres en su camino.



Wolfenstein II: The New Colossus

Desarrollador MachineGames
Editor Bethesda
Formato PC, PS4 (probado en ambos), Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

The New Colossus no tiene el desafío de reinventar *Wolfenstein* como su antecesor. En su lugar, debe responder a un sorprendente acto de originalidad. *The New Order*, que propulsó a B.J. Blazkowicz a unos años 60 alternativos en que los nazis ganaron la guerra, no solo fue un buen juego de disparos, sino una proeza de guion y de construcción del mundo que consiguió encontrar momentos de humanidad junto a la hiperviolenta ciencia-terror nazi.

Esta secuela comienza justo donde terminó aquel juego, partiendo de la victoria de B.J. contra los nazis en Europa para comenzar una nueva campaña en América. El resumen de los acontecimientos de *The New Order* da paso a una inventiva obertura en la que un lisiado Blazkowicz lucha para abrirse paso por un submarino desde su silla de ruedas. El escenario de este nivel está hermosamente desarrollado, es creativo, afecta de forma significativa a cómo juegas y tiene una cierta astucia: representa el éxito del primer juego y resulta un arranque prometedor.

Por desgracia, la campaña que le sigue da la sensación de ser el "difícil segundo disco". La potente dirección de arte lucha por diferenciar instalaciones nazis similares, y las secuencias en entornos como la Nueva York post-nuclear no consiguen hacer olvidar que "América en ruinas" es un tema mucho más habitual en los juegos que "Reich europeo de los 60". En sus peores momentos se limita a volver a tocar sus éxitos: la secuencia en que un Blazkowicz de incógnito es interrogado por un oficial nazi en una cafetería de Nuevo México es una versión menos efectiva del momento del primer juego en que otro oficial nazi te acorrala en un tren nocturno a Berlín. Más tarde, el intento de repetir una de las revelaciones más espectaculares del primer juego parece flojo y no impacta, y ni siquiera trata de igualar la escala de los mayores momentos de *The New Order*.

En su lugar, *The New Colossus* se centra en los pequeños detalles y dobla las ambiciones cinematográficas de sus diseñadores. Los entornos extraordinariamente detallados, sobre todo a bordo de la base de operaciones submarina de Blazkowicz, nos cuentan las historias de quienes los habitan. Una dirección técnica focalizada rellena de credibilidad tanto los combates como los pequeños momentos más humanos, destacando una atención al detalle que eleva consistentemente la experiencia por encima de la mediocridad.

Hay mucho a destacar, también, del guion, con un reparto central fuerte, buenas interpretaciones y una dedicación que se asegura de que siempre haya momentos de caracterización a descubrir mientras exploras la base entre misiones. Y pese a ello, el tono de *Wolfenstein* nunca ha parecido más ajeno a sí mismo que aquí. Al intentar aprovechar el elemento de terror del primer juego, *The New Colossus* presenta, a menudo de manera gráfica, violencia tanto física como psicológica, saliendo de los límites del terror nazi de serie B para mostrar violencia doméstica, racismo y abuso de menores. Tales momentos se presentan de forma satisfactoria (es decir: no son en absoluto agradables), pero los temas y sus consecuencias quedan sin explorar a medida que el juego vuelve a ser un sangriento mata-nazis, a la comedia de personajes, el vacilante monólogo interior poético-folk de Blazkowicz, o las ocasionales meditaciones sobre la propia y turbulenta historia de América.

El guion no da a sus personajes libertad para alejarse mucho de la caricatura cinematográfica



El guion tampoco concede a sus personajes la libertad de alejarse mucho de la caricatura cinematográfica: MachineGames lo empuja todo al paroxismo, pero la diversidad significativa requiere más sutileza. *The New Colossus* es mejor que la mayoría de juegos, en este aspecto, y eso es digno de mención, pero no le faltan defectos. Estos éxitos y fracasos estilísticos definen *The New Colossus*, que es un shooter robusto pero poco espectacular. Como en *The New Order*, el combate por pasillos con un arsenal de armas conocidas alterna con secciones más abiertas en las que el asesinato de oficiales clave te permitirá cortar los refuerzos del enemigo. Aunque eso es más fácil decirlo que hacerlo, y tanto el diseño de los niveles como la IA conspirarán a menudo para que los tiroteos estén a la orden del día.

Contra lo que pueda parecer, *The New Colossus* no duda en castigar a los jugadores que crean que esto es un *Doom*. Mantener la salud y la armadura al máximo requiere una exploración cautelosa, e incluso cuando está a tope, nuestro héroe puede caer por unas pocas ráfagas de fuego de un soldado raso. Eso convierte el enfrentamiento directo en un gran riesgo: puedes querer correr por el pasillo con una escopeta en cada mano, pero no es una estrategia sostenible.

Es raro que la experiencia de jugar a *Wolfenstein II* resulte tan a menudo opuesta a su tono. Una cinemática puede meterte en una situación de resistencia numantina contra un escuadrón completo de nazis, arropado por la banda sonora de Mick Gordon, y sería normal que pensaras que MachineGames espera que salgas de esta a lo *Duke Nukem*. Por el contrario, probablemente mueras media docena de veces antes de descubrir el orden concreto de columnas tras las que tienes que parapetarte para ir eliminando poco a poco a tus rivales. La regla es ensayo y error, y aunque un uso liberal del guardado rápido puede reducir tu frustración, no es la solución más recomendable.

Esto se suma a un problema en la trama que hace que tengas la mitad de la barra de salud durante buena parte de la campaña. Hay un extraño momento clave, bastante avanzado, en que recuperarás toda tu salud y obtendrás nuevas habilidades, y de golpe todo será mucho más fácil en adelante. Como suele pasar en esta serie, existe la tentación de verlo como una decisión estilística deliberada, pero lo que intenta decir el juego con esto se nos escapa.

Como su antecesor, *The New Colossus* es un logro técnico apabullante, y un acto de cinematografía en el videojuego insólitamente estilizado. Pero donde el juego original tomaba con gusto un escalpelo contra lo que había venido antes, no hay ningún viejo orden al que *The New Colossus* quiera derrocar: solo un "Nuevo Orden" al que se esfuerza por igualar. ■

6

PLAY SCRIPT

Por qué la representación del nazismo de *The New Colossus* necesita mirar la realidad

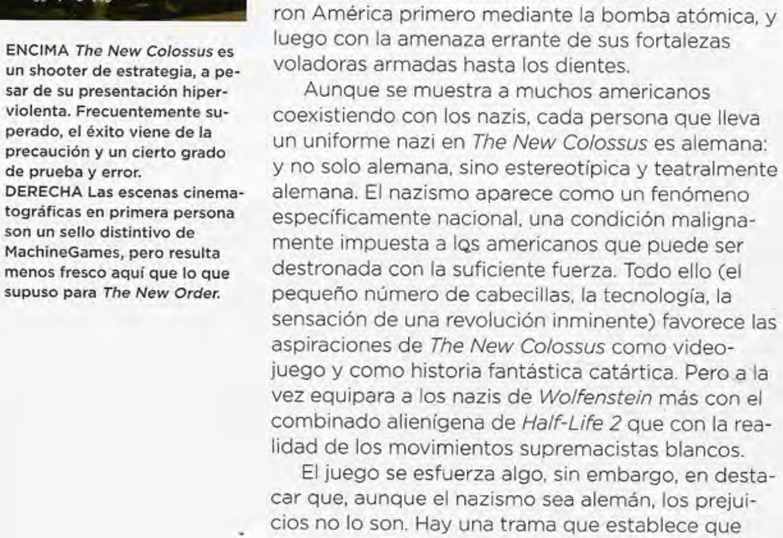




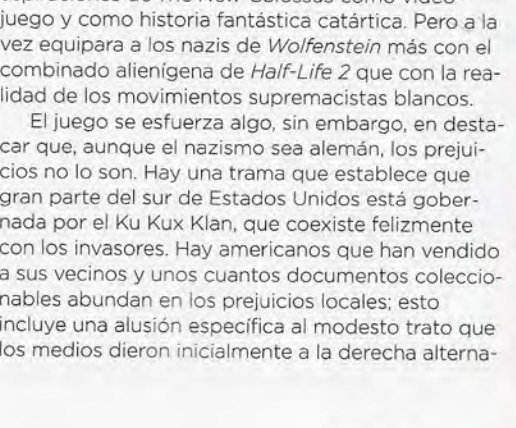
ENCIMA ***The New Colossus*** **es un shooter de estrategia, a pesar de su presentación hiperviolenta. Frecuentemente superado, el éxito viene de la precaución y un cierto grado de prueba y error.**
DERECHA Las escenas cinematográficas en primera persona son un sello distintivo de MachineGames, pero resulta menos fresco aquí que lo que supuso para ***The New Order*****.**

La campaña de marketing de Bethesda para *Wolfenstein II: The New Colossus* ha abrazado con entusiasmo la noción tópica del juego. Los tráileres que citan a Trump relacionan el tema de los nazis-en-América del juego con el resurgir de los movimientos de supremacía blanca en Estados Unidos. Es algo que encaja incómodamente con un juego que debe llevar en producción desde bastante antes de las elecciones del año pasado: en el mejor caso, es un ejemplo de alineación corporativa; en el peor, de marketing oportunista, y probablemente tenga un poco de ambos. Pero vale la pena notar la forma en que el juego incumple las expectativas que ha creado, porque tienen que ver con cómo *The New Colossus* lucha por realizar las ideas por las que apuesta.

Ambientado en 1961, el juego presenta una América que lleva más de una década bajo dominio nazi. Nueva York ha sido arrasada. Nueva Orleans es un gueto amurallado para disidentes, y Washington ha sido reconstruida en el brutal cemento nazi. Pero pese a la sumisión americana al gobierno nazi, el fascismo se muestra en todo el juego como una fuerza invasora. El dominio nazi se mantiene de arriba abajo, apoyado fuertemente en un puñado de ideólogos en lo alto de la pirámide. Su dominio tecnológico es, también, crucial: los nazis dominaron América primero mediante la bomba atómica, y luego con la amenaza errante de sus fortalezas voladoras armadas hasta los dientes.



Aunque se muestra a muchos americanos coexistiendo con los nazis, cada persona que lleva un uniforme nazi en *The New Colossus* es alemana: y no solo alemana, sino estereotípica y teatralmente alemana. El nazismo aparece como un fenómeno específicamente nacional, una condición malignamente impuesta a los americanos que puede ser destronada con la suficiente fuerza. Todo ello (el pequeño número de cabecillas, la tecnología, la sensación de una revolución inminente) favorece las aspiraciones de *The New Colossus* como videojuego y como historia fantástica catártica. Pero a la vez equipara a los nazis de *Wolfenstein* más con el combinado alienígena de *Half-Life 2* que con la realidad de los movimientos supremacistas blancos.



El juego se esfuerza algo, sin embargo, en destacar que, aunque el nazismo sea alemán, los prejuicios no lo son. Hay una trama que establece que gran parte del sur de Estados Unidos está gobernada por el Ku Kux Klan, que coexiste felizmente con los invasores. Hay americanos que han vendido a sus vecinos y unos cuantos documentos coleccionables abundan en los prejuicios locales; esto incluye una alusión específica al modesto trato que los medios dieron inicialmente a la derecha alternativa el año pasado, lo que sugiere que los guionistas de MachineGames han podido reaccionar más con los textos del juego que con su argumento.

Pero, en términos prácticos, esos temas no calan. Los miembros del Klan son enemigos en ciertas misiones secundarias, mientras, en todo el resto, aparecen como ridículos y sumisos ante el poder nazi. El padre abusivo de B.J. es otro vector del juego para expresar el racismo americano, pero incluso él resulta exagerado. Este vendedor tejano que se viste como un ranchero tiene una presentación llamativa, pero su comportamiento es extremo en todos los sentidos. El mensaje de *The New Colossus* (y el gran error en su pretensión de ser un "juego para nuestro tiempo") es que el fascismo lleva un uniforme, sea una esvástica, una sábana o una pajarita recargada. Presenta con brutalidad lo extremo de la maldad humana, pero ignora su banalidad.

Por supuesto, hay que aplaudir que el juego se enzarce en absoluto en estos asuntos, y los momentos en que toca articuladamente otros temas, como la propia relación de América con el militarismo, o el lenguaje de género para describir el valor, son bienvenidos y dignos de mayor exploración. Pero queda la sensación de que a los juegos, y en particular a esta clase, les cuesta más que tocar de pasada estas ideas antes de lanzarse ruidosamente hacia el siguiente pasillo. ■



The Evil Within 2

Ya no hay barras negras. Para algunos, esas serán buenas noticias: tanto si crees que fue una elección artística, o la forzaron las limitaciones técnicas, la presentación apaisada de *The Evil Within* hizo que algunos jugadores se sintieran encerrados. Hubo suficientes peticiones de una versión a pantalla completa para que Bethesda la añadiera en un parche, pero a nosotros no nos convencía que la proporción 2:35:1 contribuyera a la sensación opresivamente claustrofóbica del juego. Esta continuación expande los límites del juego en otro sentido más, al incorporar grandes zonas al aire libre entre los abarrotados y terroríficos pasillos de los interiores. Es una secuela que se estira en todos los sentidos, pero que al hacerlo también acaba por ser menos consistente.

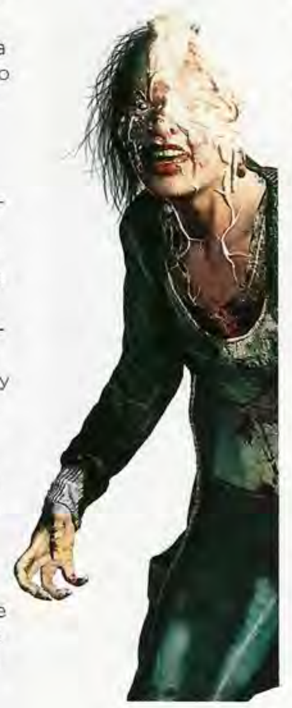
Al menos esta vez no le cuesta arrancar. Tras su ordalía del primer juego, a Sebastián Castellanos le convence volver a sumergirse en las bañeras de RV de la máquina STEM por la agente doble Juli Kidman. Su hija no está muerta, sugiere, pero necesita que la rescaten de un mundo llamado Union, la simulación de un idílico pueblecito que no acaba de encajar con los prospectos. Desorienta menos que el alocado argumento de la primera parte, y da forma a su universo mediante documentos, diapositivas y diálogos jugosos. Pero, al darnos algo más a lo que agarrarnos, pierde parte de su factor miedo: no en vano, lo desconocido y lo inexplicable siempre será más aterrador que lo explícito. Y si bien el personaje de Sebastián estaba antes apenas esbozado, convertirlo en un curtido padre de acción genérico con problemas de culpabilidad no es demasiada mejora. Juega bien con el humor autoconsciente, sin embargo, especialmente cuando nuestro héroe se da cuenta de que la mayoría de sus aliados son técnicos de campo. "El combate no es mi fuerte", dice uno. "Parece un rasgo recurrente", gruñe como respuesta.

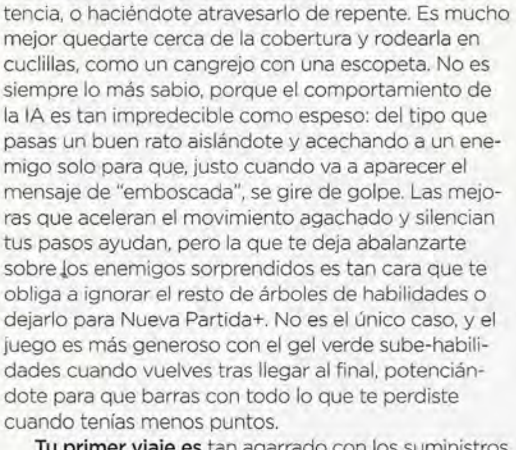
Por suerte, Castellanos sabe manejarse en una pelea, aunque puede que tengas dudas hasta que hayas compensado una o dos veces la oscilación natural de su brazo al apuntar. El combate tiene la misma tensión acorralada del primer juego, pero por razones distintas: aquí no hay trampas que desarmar, ni cerillas para quemar a los cadáveres. En su lugar, el ritmo ha aumentado: podría parecer que los mutantes que pueblan Union sufren de miopía galopante, pero, una vez que te vean, se te acercarán con alarmante velocidad, y con frecuencia hará falta dispararles varias veces a la cabeza para derribarlos. Una vez que caigan, puedes pisotearlos para ahorrar valiosa munición. Aturdirlos, extrañamente, parece conferirles una invulnerabilidad temporal: verás claramente cómo las balas les dan sin efecto, forzándote a retrasar tu siguiente disparo un segundo. No es problema si te enfrentas a un solo mutante, pero suelen venir acompañados.

La alternativa es el sigilo. Esta vez, puedes pegarte a objetos si aprietas el gatillo derecho, aunque tiende a ser mala idea porque limita aún más una visibilidad que ya suele ser escasa y a veces se niega a dejarte

Desarrollador Tango Gameworks
Productor Bethesda Softworks
Formato PC, PS4 (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

Es mejor quedarse cerca de la cobertura y rodearla en cuclillas, como un cangrejo con una escopeta





maniobrar alrededor del mismo, bien por pura resistencia, o haciéndote atravesarlo de repente. Es mucho mejor quedarte cerca de la cobertura y rodearla en cuclillas, como un cangrejo con una escopeta. No es siempre lo más sabio, porque el comportamiento de la IA es tan impredecible como espeso: del tipo que pasas un buen rato aislándote y acechando a un enemigo solo para que, justo cuando va a aparecer el mensaje de "emboscada", se gire de golpe. Las mejoras que aceleran el movimiento agachado y silencian tus pasos ayudan, pero la que te deja abalanzarte sobre los enemigos sorprendidos es tan cara que te obliga a ignorar el resto de árboles de habilidades o dejarlo para Nueva Partida+. No es el único caso, y el juego es más generoso con el gel verde sube-habilidades cuando vuelves tras llegar al final, potenciándote para que barras con todo lo que te perdiste cuando tenías menos puntos.

Tu primer viaje es tan agarrado con los suministros como el juego original, lo que obliga a abrir cada cajón y romper cada caja que veas; al menos cuando no te puedan oír. La construcción es puro trámite; simplemente, pulsar más botones antes de poder meter otro cartucho en tu pistola. Pero introduce un dilema interesante cuando estás en apuros, ya que te deja usar recursos sobre la marcha, pero a un coste mucho mayor que si trabajas en una mesa del puñado de pisos francos de Union. Ahí encontrarás PNJs que te envían a misiones secundarias mediante una especie de walkie-talkie que puede ajustarse para rastrear marcadores de objetivos, armerías escondidas y señales residuales de acontecimientos recientes. En otras palabras, nada que no hayas visto ya en otros juegos.

Y aun así, cuando el comunicador no chisporrotea, y Sebastián se enfrenta en solitario a una plétora de horrores, *The Evil Within 2* gana enteros. La sensación de enfermedad y podredumbre ya no es tan palpable por la falta de efectos de partículas y una paleta más colorida, pero su imaginería sigue siendo impactante. Un vicioso fotógrafo/asesino en serie retrata cadáveres en el momento de su muerte en fotos 3D artísticamente siniestras, antes de enviar a su mascota, una cámara gigante que camina sobre miembros amputados, a cazarte. Y, entre las gimientes monstruosidades con demasiados miembros y cabezas, uno de los encuentros más terroríficos es mucho más simple: una mujer calva con un cuchillo, cuyos espeluznantes gritos demuestran lo bien que obra su magia macabra el excelente diseño de sonido.

En otros aspectos, solo a veces tiene éxito. Incluso sus mejores momentos a menudo copian elementos de *The Last of Us* o *Silent Hill*, y volver a enfrentarnos en el tercer acto con tres jefes finales del juego original resume la ausencia de algo verdaderamente nuevo. Con todas sus pegas, *The Evil Within* parecía una obra con una voz singular. Aquí parece que varias griten a la vez, y que acaben por llegar a un acuerdo por mero compromiso. Ya no hay barras negras: ahora es la convención lo que constriñe *The Evil Within 2*.

6

Gear.Club Unlimited

POR JOSÉ ÓSCAR PLAZA

El género de conducción atraviesa una edad de oro, como podemos ver en este mismo número, con los lanzamientos exclusivos de nuevas entregas de los buques insignia de las sagas exclusivas de Microsoft y Sony, pero resulta evidente que la tendencia ha virado hacia la simulación y al fotorrealismo, algo encomiable si no fuera porque cada vez cuesta más encontrar títulos de altura que apuesten por una conducción arcade, un subgénero que, sin duda, ha definido la historia de los videojuegos con franquicias excelsas como las que todos tenemos en mente.

Comoquiera que el primero siempre golpea dos veces, la joven Nintendo Switch no contaba, hasta el momento, con título de conducción con coches reales alguno. Y he aquí que *Gear.Club Unlimited*, heredero de una saga móvil de prestigio, se postula como la primera apuesta de la plataforma en este sentido y se presenta en la línea de salida en solitario, dispuesto a aprovechar la campaña navideña y su vuelta de ventaja con respecto a sus competidores.

Así las cosas, podríamos esperar del título de los franceses de Microïds un juego para cubrir el expediente, sabedores de que la oportunidad la pintan calva, pero nada más lejos, pues la apuesta es importante y el juego, más que solvente. No en vano, a los miembros del estudio desarrollador, Eden Games, les avalan franquicias arcades de conducción de la prestancia de *V-Rally* y *Test Drive*, por lo que no son unos neófitos, precisamente.

El principal punto fuerte de su propuesta es que aprovecha a la perfección la naturaleza híbrida de la Switch para facturar un videojuego tan capaz en el multijugador, con un modo de pantalla partida de hasta cuatro jugadores muy resultón, como en el modo para un jugador, donde la diversión, debido a una curva de aprendizaje prácticamente nula, resulta inmediata. Despidámonos de los tediosos tutoriales y los consejos inacabables y pongámonos manos a la obra, debieron de pensar en Eden Games. Y dicho y hecho, porque *Gear.Club Unlimited* se deja jugar, y bien, desde el minuto cero.

Desarrollador Eden Games
Editor Microïds / Meridiem Games
Plataforma Switch
Lanzamiento Ya disponible





Sí, contamos con un garaje en la Performance Shop (que hereda el concepto de *Test Drive*) en el que equipar y mejorar de una manera muy sencilla y visual nuestros bólidos licenciados (más de 30 de mucho pedigrí, de 16 fabricantes tales como Bugatti, Bentley y McLaren, entre otros), y 200 pistas que están a nuestra disposición para 430 carreras. Pero su apuesta arcade eclipsa los datos y la personalización en pos de la diversión.

La rápida puesta en escena no es óbice para que, en el plano técnico, este título explote las posibilidades de la Switch, ya que en pantalla grande corre a unos más que dignos 900p de resolución (prácticamente Full HD) y 30 frames por segundo estables, mientras que en el modo portátil, el que mejor le sienta, el título alcanza los 720p y la misma tasa de refresco, y todo con un nivel de detallismo que lo sitúa, desde ya, en el Olimpo de los videojuegos de conducción para consolas portátiles en cuanto al nivel de detalle que muestra; y no tan lejos, en pantalla grande, de los mastodontes del género.

Sobre la pista, los coches se sienten pesados y la física, sin ser ultrarrealista, acompaña bien en el propósito arcade del juego. Su gran baza, el multijugador a pantalla partida, le sienta como un guante y es una apuesta segura para las reuniones de amigos.

Evidentemente, se encuentra un par de peldaños por debajo de los referentes del género, los grandes simuladores de la competencia. Pero a su favor cabe señalar que se postula como una alternativa, como un producto de consumo instantáneo en una consola huérfana hasta ahora de propuestas así. Además, los DLCs que recibirá a lo largo de varios meses, de manera gratuita, le auguran una larga vida útil. ■

7









The Fall of Lazarus

Por Marina Amores

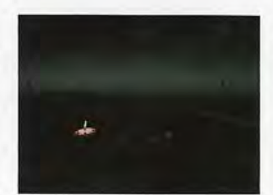
Situado a finales del siglo XXII en una nave espacial perteneciente a una compañía dedicada al transporte interestelar de mercancía, *The Fall of Lazarus* nos atrae con una premisa muy atractiva: ciencia ficción, puzles, narrativa y mucha exploración, todo en primera persona.

A través del más que conocido recurso narrativo de la amnesia para situarnos con los mismos conocimientos y sensaciones que el personaje al que encarnamos, en *The Fall of Lazarus* despertamos del criosueño como una veterana de guerra que enseguida descubre que está sola en la nave perteneciente a una misión en la que decidió enrolarse tiempo atrás.

En nuestro camino para intentar no solo descubrir por qué estamos solos en la nave, sino también encontrar la forma de volver a casa, empezaremos poco a poco a recordar fragmentos de nuestro pasado que completarán la historia principal. Al igual que en la película *Moon* (2009) de Duncan Jones, una de las principales inspiraciones para el juego, y otros títulos como *Portal*, del que también vemos muchas influencias, en nuestra aventura nos acompaña otra mujer, aunque en forma de inteligencia artificial.

A lo largo de todo el juego, Hybris es nuestra única y peculiar compañera, que nos ayuda tanto a movernos por la nave como a avanzar en nuestra misión de entender qué ha pasado y cómo abandonarla. Con unos diálogos de máquina dirigiéndose a humano que recuerdan inevitablemente a HAL 9000 o a GLaDOS, Hybris además destaca en ciertos momentos gracias a frases muy concretas y que saben dar en el clavo en el momento justo. "No puedo decirte cómo vivir tu vida, ya tenéis la religión para eso", nos recordará en el momento adecuado, haciendo un esfuerzo por empatizar con nuestro personaje.

Desarrollador No Wand Studios
Productor No Wand Studios
Formato PC
Lanzamiento Ya disponible



Además de nuestra compañera en forma de IA, un aspecto interesante del juego es que la narrativa, además de tener varias capas, se lleva a cabo a través del entorno, que nos va hablando de una manera muy sutil. A través de mapas, mensajes en ordenadores, carteles, notas, letreros y grafitis podemos tanto ahondar en la historia principal como ir más allá. En este sentido, *The Fall of Lazarus* no solo tiene mucho de juegos como *Portal*, *Gone Home* y *Firewatch*, sino que también recuerda mucho a *The Talos Principle* por el halo de soledad que desprende, así como por la fuerza que tienen dispositivos como los ordenadores para hablar de historias y gente del pasado.

Con una narrativa ambiental tan potente, es imposible no citar los detalles que nos vamos encontrando a través de nuestro viaje por la solitaria nave y que le dan mayor profundidad a nuestra experiencia. Un viaje que se completa en momentos puntuales con flashbacks al pasado de nuestra protagonista que hacen que poco a poco recupere la memoria y que nosotros la conozcamos mejor.

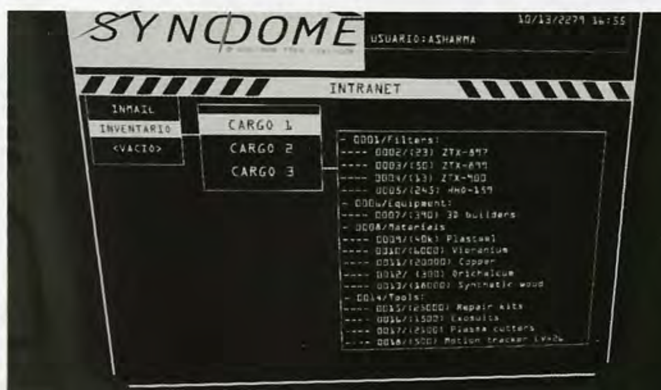
En definitiva, *The Fall of Lazarus* es una experiencia narrativa recomendable si somos amantes del género. El título en sí tiene pocos fallos, como la primera parte, que a nivel de ritmo le cuesta arrancar. Para aquellos que no se suelen decantar por este tipo de experiencias, probablemente sea un título poco recomendable, puesto que, dentro de toda la oferta de este tipo de juegos narrativos en primera persona, el único pero importante fallo de *The Fall of Lazarus* es probablemente no saber destacar lo suficiente entre todos ellos. ■

6











Numantia

Por Sergio Bustos

Desarrollador Recotechnology
Editor Recotechnology
Formato PC, PS4 y Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

En época de conflictos identitarios, merece la pena adentrarse en la curiosa afinidad que emerge a menudo en España respecto a civilizaciones que antiguamente han poblado la península. Resulta común empatizar, por ejemplo, con aquellos que lucharon en la resistencia romana, y ensalzar los episodios de entonces a través de festividades o celebraciones anuales es un hecho asiduo en nuestro país. Se trata de algo discutible y que tiene su base en el desconocimiento y la tradición. La sociedad española es heredera de la romanización, pero la naturaleza del ser humano provoca que busquemos pertenencia donde apenas la hay; en este caso, en las civilizaciones prerromanas. *Numantia* es el nuevo título de RECOtechnology, el estudio madrileño responsable del divertido *Kyurinaga's Revenge*, y peca de animarnos a tener esa línea de pensamiento.

Es, quizá, uno de los pocos peros que puede ponérsele al videojuego en relación al trato histórico que hace. *Numantia* abarca los eventos ocurridos en la península ibérica durante la expansión de Roma, allá por el 154 a.C. Se trata de un compendio de batallas entre el lado celtíbero residente en Numancia y las tropas romanas, superiores en número en todo momento, pero incapaces de superar muchas de las trabas que les ponían los primeros. De hecho, esta característica es una de las más distintivas de la obra de RECOtechnology, que no deja de ser un juego de estrategia por turnos. Puedes elegir entre dos campañas disponibles: en una controlas Numancia y en otra, la República de Roma.

Cada ejército cuenta con unidades, y es la iniciativa lo que determina el orden en el que actúa cada una de ellas. Con dos acciones por turno -una de movimiento y una de combate, no alterables-, desplazamos a nuestros combatientes a través de casillas azules o amarillas. Las primeras no tienen coste; las segundas reducen un porcentaje de moral de la unidad. Es esta moral clave a la hora de ganar o perder una batalla, y afecta de manera diferente según el bando que controlemos. Sus filas tienen un número reducido de soldados frente a las de su oponente, por lo que las tropas numantinas ganan moral si cuentan con aliados en hasta dos casillas adyacentes, mientras que los romanos lo logran únicamente en una.

Este equilibrio intencional se refuerza con bonificaciones. Llegan soldados extra por moral alta, y también si atacamos al enemigo por los flancos o la retaguardia. Si ocurre lo contrario, nuestras unidades comenzarán a sufrir cansancio y algunos combatientes se asustarán, lo que nos perjudicará gravemente.

Existen héroes que juegan otro tipo de partida sin salir de la misma. A ellos les cuesta más ganar moral, pero cuentan con habilidades especiales que pueden determinar el curso de una batalla. Saber gestionar a los héroes es esencial, y también el tener presente el contraataque. Las unidades contraatacan al primer enemigo que les ataque en cada ronda. Se trata de un daño variable, aunque siempre inferior.

Ya sea en el mano a mano, a caballo u hostigando desde la distancia, *Numantia* se siente robusto en su sistema, que rara vez hace aguas. Es en el resto donde no llega a ser más. Pese a los cuidados dibujos durante la narración, visualmente es muy discreto, y se echa en falta un mayor protagonismo y cuidado de los escenarios, que no dejan de ser simples tableros divididos en casillas hexagonales.





Asimismo, algunos movimientos de la inteligencia artificial se sienten, irónicamente, artificiales, y los turnos a veces se tornan más pesados de lo que deberían. El sistema de progresión y mejoras es exigente y lo valoramos, pero las partidas no son tan intuitivas ni fluidas como desearíamos. Sin embargo, esos recursos que echamos en falta en los apartados anteriores los encontramos en la banda sonora, que destaca al igual que el buen trabajo de doblaje. El modo arena es entretenido y permite el multijugador local, y también es oportuno tener en consideración los eventos -divididos en diplomacia, recursos, combate y personaje-, donde se abre un abanico de posibilidades, y cada uno de ellos origina que los resultados de la partida puedan ser muy diferentes. Es, sin duda, uno de los grandes puntos a favor del título: la historia está bien hilvanada y la toma de decisiones se siente importante.

Numantia, como su líder Caro, y como manda la tradición numantina, muere con sus armas. Estas no son las mejores, ni le permiten ganar una contienda muy competida, pero resultan lo suficientemente interesantes como para resistir en una industria con ejércitos mucho más grandes. David contra Goliat. En el juego y fuera de él.

6





Cuphead

Combinación improbable de animación *vintage* y desafíos de la era de las recreativas: el diseño y el arte de *Cuphead* parecen no acabar de encajar. Ofrece algunas de las animaciones a mano más alucinantes que puedas imaginar y las introduce en un juego donde distraerse con semejantes detalles lleva al fracaso. Tiene un atractivo estético inmediato hecho para un público generalista, pero está saturado de la clase de dificultad inflexible que solo un cierto número de jugadores sabrá apreciar del todo. El resultado es un juego esencial que no puede recomendarse sin ciertos peros. Sí, *Cuphead* es toda una paradoja.

La primera regla de *Cuphead* es más relajada que su homóloga de El Club de la Lucha. Desde luego que puedes hablar de él, pero entrar en ciertos detalles es hacerle un flaco favor a este título y a sus potenciales jugadores. Esa es la razón por la que el Studio MDHR lleva eones con la misma decepcionante demo del juego: querían preservar sus secretos tanto como fuera posible. Y cuando lo juegas, empiezas a entender por qué.

El punto de partida es sencillo: Cuphead y su amigo Mugman (el jugador 2, si tienes compañía) han perdido sus almas en una tirada de dados contra el diablo. El dúo consigue un trato alternativo: el diablo les da hasta la medianoche del día siguiente para cobrar una serie de contratos firmados, las almas de sus deudores, desde vegetales mutantes a piratas, payasos hinchables o anfibios pugilistas.

En otras palabras: es una serie de peleas contra jefes finales, repartidos en tres islas, y cuya dificultad va aumentando a medida que avanzas. Algunos encuentros estarán bloqueados cuando entres en una nueva zona, pero por lo general siempre podrás elegir entre más de una opción. Por variar, puedes querer enfrentarte al ocasional interludio de carreras y tiros a lo *Contra*, un cambio de ritmo (aunque no de dificultad) que resulta bienvenido. Ya sabemos que los añadieron a última hora cuando aparecieron quejas de falta de variedad en las previas, y aparte de una secuencia donde se invierte la gravedad, resulta bastante evidente. Aun así, cumplen un propósito, y aunque técnicamente son opcionales no vas a querer saltártelos, porque cada uno guarda cinco monedas que puedes gastar en la tienda del juego para desbloquear nuevas armas, mejoras y habilidades especiales.

Cada batalla comienza con la ceremonia de un corto clásico de animación. Una pantalla de título le da nombre a tu enemigo y añade un chiste sobre la pelea que viene. Entonces entra un comentarista con un chascarrillo, antes de que Cuphead se prepare para, bueno, morir bastante. Con solo tres puntos de vida (una mejora permite subirlo a cuatro, a costa de algo de potencia de ataque) y sin puntos de guardado, hay poco margen para errores o para maniobrar contra enemigos que empequeñecen a nuestro héroe y que pueden estirarse o rebotar por toda la pantalla. Dos minutos y pico pueden no parecer demasiado tiempo, pero cada segundo se hace eterno. La excepción es la fase inicial, ligeramente estática, que te permite admirar mejor los dibujos pero que resulta engañosamente amigable.

Desarrollo Studio MDHR
Producción Microsoft Studios
Formato PC (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya disponible









CON UN POCO DE AZÚCAR
¿Se te hace difícil avanzar? Puedes intentar luchar en dificultad simple. Aunque es un nombre que probablemente traería cola ante un tribunal, en cierto modo es sincero: a menudo elimina las fases finales de las peleas, o al menos reorganiza los patrones de los ataques para que sean más llevaderos. Pero, a cambio, no podrás conseguir todos los contratos necesarios y, por tanto, el final extendido, con un jefe y el último encuentro diabólico, quedarán fuera de tu alcance. No hay opción de jugar los niveles de run-and-gun en modo fácil, ni las tres cortas fases de Mausoleo, donde pones a prueba tus habilidades de bloqueo contra oleadas de fantasmas. Si los vences a todos ganarás una nueva Súper Habilidad: la segunda, que te vuelve brevemente invencible, y quizá sea la más útil.

Tras la primera isla, y desde luego a mitad de la segunda, seguramente decidirás que Studio MDHR debería haberse ceñido al plan original. Desde luego no falta variedad: te enfrentas a una lucha a pantalla única y luego a una batalla aérea de desarrollo lateral. A una pelea en plan uno contra uno puede seguir otra que requiera un plataformeo preciso. Lo que todas tienen en común es una dificultad agotadora, con desafíos que vienen en grupos de dos o de tres. Las pasadas de tu enemigo pueden coincidir con una lluvia de misiles desde otra parte. Un jefe dispara una bomba ovoide que estalla fuera de pantalla, solo para que la metralla vuelva a entrar multiplicada desde debajo de ti. Y pese a ello, Cuphead resulta un héroe capaz y atlético, dotado de un salto fiable, un veloz deslizamiento lateral y un arsenal que va de lanzaguisantes a disparos electrificados, de ráfagas de corto alcance a balas rastreadoras. La configuración por defecto, no obstante, no le favorece, con salto, deslizamiento, disparo y especial, todos en los cuatro botones de la cara del mando. Pon 'disparo' en uno de los gatillos y 'deslizar' más cerca de 'salto', en cambio, y te reirás.

Bueno, en algún momento. Hay varios puntos en los que estarás convencido de que vas a tirar la toalla. Tras cada fallo, se te muestra una barra de progreso que informa de lo cerca (o lejos) que estabas de la victoria: es difícil saber si desmoraliza más quedarse a centímetros de la meta, o ver que aún tenías dos fases por delante. Con esa poca información, te preguntarás si el esfuerzo vale la pena. Pero entonces tu enemigo cae dolorosamente, el comentarista vuelve con un triunfante "¡Noqueado!", y tú respiras aliviado.

Es una sensación que volverás a sentir una y otra vez, con el pulso al ritmo de una banda sonora enérgica que combina melodías animadas y percusión virguera. Cada intento llega a parecer un número en la cuerda floja, y cada error un peligroso traspié sobre el cable. La inevitable caída no siempre parece culpa tuya: un inocente bloqueo para desviar sonrosados proyectiles, activado al volver a saltar cuando estás en el aire, puede tener consecuencias. Escondido en una esquina, el medidor especial que se va rellenando puede ser difícil de seguir cuando la cosa se pone fea. Y, al llenarse, los elementos aleatorios que brindan espontaneidad a cada intento pueden combinarse de forma que te impidan evitar el daño.

Pero la frustración nunca dura demasiado en un juego con un aire tan luminoso y celebratorio. Esta es una carta de amor a los inicios de dos medios; escrita imperfectamente, tal vez, pero con un aprecio profundo y sincero. Encantador, diferente e imposible de olvidar, *Cuphead* es la clase de juego del que inmediatamente querrás hablar, pero estarás desesperado por no destripar. Como decimos: toda una paradoja. ■

8

Life Is Strange: Before the Storm Ep. 2

Por Marina Amores

Desarrollador Deck Nine Games
Editor Square Enix
Formato PC, PS4 y Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

"Las personas somos más de una cosa", nos dice sabiamente uno de los personajes más secundarios de este segundo capítulo de *Life is Strange: Before the Storm*, la precuela del juego original de Dontnod. En efecto, se trata de una frase que refleja dos aspectos vitales tanto de *Before the Storm* como de este segundo episodio, titulado "Un mundo feliz". Por una parte, la magia y esencia de esta precuela reside, sobre todo ahora que ha perdido la mecánica de los viajes en el tiempo, en los detalles. Esos diálogos totalmente opcionales y con personajes que merodean por ahí fuera de la trama principal. Esos objetos que podemos descubrir, guardar o cambiar de sitio si merodeamos un poco. Ese mimo en los detalles, que luego tienen algún impacto en la trama principal, es *Life is Strange: Before the Storm*.

Por otra parte, este segundo capítulo tiene ante todo una fuerte moraleja, y es la de no juzgar a las personas por la primera impresión, algo casi inevitable en el primer capítulo. Las personas somos muchas cosas, y todos tenemos nuestros problemas, más allá de las apariencias. Una premisa que hila todo este segundo episodio y lo dota de una fuerza sentimental extraordinaria donde además, por fin, podemos empezar a ver que realmente nuestras decisiones han tenido y están teniendo unas consecuencias.

Pese a que en este episodio la aparición de Rachel es menor, los momentos con ella son mucho más valiosos e intensos, puesto que la relación que empezamos con ella en el primer capítulo, aunque algo precipitada, ahora se consolida por completo. Eso significa, por otra parte, que "Un mundo feliz" trata no solo de una relación entre adolescentes, sino nuevamente de Arcadia Bay y de sus múltiples personajes, cada uno con su historia, muchas de ellas a la vez interconectadas entre sí.

Profundizar en estos personajes, algunos de ellos ya conocidos por el juego principal, significa tener que tomar decisiones más difíciles donde, en muchos casos, sabemos que no hay una mejor que otra. Todo esto mientras Chloe, la protagonista de esta precuela, lidia no solo con problemas familiares, sino que además debe afrontar en este nuevo capítulo un punto y aparte en su expediente escolar.





Por su parte, y siguiendo fiel a la esencia de la saga, el apartado musical de "Un mundo feliz" es impecable y acompaña en todo momento esos instantes clave más de carácter cinemático que tanto definen el juego. De hecho, podemos afirmar que la música es el contrapunto a la sensación, especialmente en la primera mitad del capítulo, de que el juego abusa de cinemáticas que, en ocasiones, parece que impiden al jugador tomar decisiones en los momentos más fundamentales.

Por último, cabe hacer hincapié en probablemente uno de los pocos fallos que le vemos al juego, y que ya resaltamos en el primer capítulo. Se trata de la mecánica del desafío de insolencias que, si bien anteriormente se nos presentaba como una opción, ahora no siempre podremos evitar, ya que servirá (o no siempre) para sacar información o conseguir avanzar en la trama. Una mecánica nueva algo similar a un desafío de insultos que ya dijimos que, pese a que se adecua al carácter rebelde de nuestra protagonista, no funciona (y sigue sin hacerlo) por, entre otras razones, lo ridículas que resultan algunas conversaciones.

La canción con la que cierra el final de este segundo capítulo dice que "si estás enamorado/a, eres el/la afortunado/a", puesto que, al final, todo se trata de amor entre los personajes. Este segundo capítulo refuerza todo lo introducido en el primero y nos deja con un final que hace depositar unas expectativas enormes en el último y tercer episodio, consolidando la idea de que puede existir un *Life is Strange* sin aspectos sobrenaturales siempre que nos conquiste por el corazón.





Forza Motorsport 7

Conducir en *Forza Motorsport 7* es como estar en el teatro: un espectáculo minuciosamente orquestado y diseñado para disfrutarlo desde el asiento. En este caso, desde el del conductor. Pocos juegos de carreras logran la fina presentación del último título de Turn 10. No olvidamos recorrer el mundo por circuitos históricos, la letanía de coches realmente increíbles y, por supuesto, las condiciones meteorológicas; desde un sol abrasador, pasando por lluvias monzónicas, hasta llegar a luminosas noches. El resultado es un compacto paquete que forma un juego prístino, rápido y accesible que quizá ofrece una conducción más estimulante que sus predecesores, pero que no está exento de problemas.

El número lo dice todo. Esta es una saga familiar, suavemente iterativa, que ha aprendido de la mayoría de errores cometidos en el pasado, así como de las lecciones impartidas por su rama hermana, *Forza Horizon*. *Forza Motorsport* siempre ha ofrecido una escala grande, pero la séptima entrega lo lleva a un nuevo nivel: los 150 vehículos de *Gran Turismo Sport* resultan insignificantes ante un garaje con más de 700. Lo mismo ocurre con su listado de pistas, que todavía nos deleita con circuitos icónicos de la realidad y ese toque de ficción en medio de algunos de los escenarios más pintorescos del mundo: los picos de los Alpes, los rincones más góticos de Praga o esas características elevaciones de Rio de Janeiro.

La nueva pista estrella nos traslada a Dubai, donde serpenteamos entre las dunas onduladas y nos adentramos en un estrecho y tortuoso paso rocoso. Es aquí, en los desiertos repletos de petróleo de los Emiratos Árabes Unidos, donde Turn 10 nos enseña por primera vez su inmaculado trabajo. Una vuelta en el nuevo Porsche GT RS2 demuestra que se trata de una obra maestra técnicamente hablando, corriendo a 60 fps inamovibles que ofrecen una sensación de suavidad en cada uno de sus ápices.

A esto le sigue una carrera de camiones por las divertidas chicanes de Mugello y una prueba monzónica en el japonés Circuito de Suzuka a bordo de un Nissan GT. Es en estos tres actos donde *Forza Motorsport 7* establece sus otros tantos principios básicos -velocidad, versatilidad y adaptabilidad- y nos presenta la estructura de la nueva Driver's Cup. Se trata de un modo carrera más concentrado, a la vez que amplio en cuanto a la variedad de motorsport que ofrece, que divide sus cinco niveles principales en minicampeonatos. Somos libres a la hora de elegir los eventos en los que participamos, y es muy probable que disfrutemos de aquellos en los que no esperábamos hacerlo demasiado. De un Hyundai compacto modificado a un clásico Chevy Muscle; o de un prototipo de vehículo con altísimas prestaciones a la característica Ford Transit.

En lugar de castigarte hasta que hayas practicado lo suficiente, como ocurre en otros simuladores más puristas, esto es más rápido y enérgico que la vida real, pero lo hace de un modo que nunca se percibe fuera de la realidad. Cada coche se siente como lo imaginabas, aunque se exagera. El grado de giro de un coche clásico es muy diferente al de un Formula E, por ejemplo. Las ayudas, por su parte, se pueden activar y desactivar en mitad de una carrera. Es un juego que prioriza la diversión en el circuito respecto a la precisión milimétrica, pero no olvida esto último. Resulta maravilloso que ese equilibrio esté balanceado de esta manera.

Desarrollador Turn 10 Studios
Editor Microsoft Studios
Formato PC, Xbox One
Lanzamiento Ya disponible









GUERREROS DE LA PISTA
Además de contar con uno de los mejores manejos del género, *Forza Motorsport 7* también ha llevado a cabo importantes mejoras en la inteligencia artificial. No es perfecto, ni mucho menos. Tus rivales marcharán ordenados en fila originando una acumulación de coches inevitable en la primera curva. De hecho, son propensos también a pegarse demasiado uno a otro, generando una formación poco realista durante la mayor parte de la primera vuelta. Pero cometen errores reales, y en algunas ocasiones encontrarás una dificultad que te reta de verdad. A veces verás a tus oponentes deslizándose por la grava, o peleando con otros para terminar absorbidos por una barrera de neumáticos.

Este modo, que ofrece de todo- desde pruebas de tres vueltas hasta competiciones de resistencia-, sobresale por encima del resto con un amplio despliegue que nos permite disfrutar en todo momento. Sin embargo, se ve perjudicado por la presencia de las cajas de bonificación y la proliferación de los mods. Estos últimos se introdujeron en *Forza Motorsport 6*, pero son omnipresentes aquí. Todo se resume en un sistema de progresión innecesariamente complejo. Ganas puntos por completar carreras, y eso te acerca a desbloquear el siguiente nivel de la copa. Completar estas pruebas también te hace ascender en las clasificaciones, lo que a su vez te proporciona otra recompensa: la elección de un puñado de créditos, un descuento en un modelo de coche o, quizá, una modificación estética en el mono o casco de tu avatar.

Es una decisión extraña por un buen número de razones, sin llegar a mencionar la utilidad de los elementos por los que pagamos. Los artículos estéticos son, en su mayoría, inútiles, y las cajas y los mods no encajan con ese envoltorio elegante del título. Los mods por sí mismos sí ofrecen un extra y varían la experiencia, pero están diseñados para seguir cumpliendo el mismo objetivo: conseguir más cosas y mucho más rápido mientras se reducen las recompensas si tratas de jugar sin activarlos. Olvidamos a menudo que existen, pero el juego se encarga de recordárnoslo haciéndonos pasar muchas horas entre menús y tiempos de carga.

Esto nos lleva a la versión de PC, que no puede ser ignorada en el estado en el que se ha presentado. Si bien *Forza 7* es impactante visualmente en cualquier plataforma, es inconsistente en el apartado técnico en Windows. Sufre parones tanto en pista como fuera de ella, lo que hace que en los menús, ya torpes de por sí, sea más difícil navegar, y algunas carreras no puedan disputarse. Hay cierres inesperados y, cuando se ejecuta el juego, nos encontramos con tiempos de carga intolerables. No podemos culpar a Turn 10 de un problema que existe también en otros juegos de Microsoft en Windows, pero la versión de PC debería ser el baremo técnico estándar, no un extra que viene con el lanzamiento.

Es una lástima porque, sin esto y las peculiaridades ya comentadas del sistema de progresión, *Forza Motorsport 7* es un competidor inigualable. Resulta gigantesco y ni siquiera todas las opciones y modos están activos en los primeros días tras su estreno. Hay una cantidad abrumadora de cosas que podemos hacer dentro de los límites de un juego de carreras tradicional como este. Con defectos, sí, pero apretando para estar en la parte alta del podio de todos modos. ■

8

Gran Turismo Sport

Por Javier Rodríguez

Desarrollador Polyphony Digital
Editor SIE
Plataforma PS4
Lanzamiento Ya a la venta

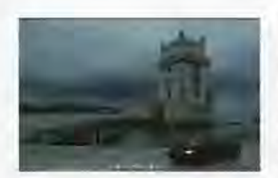
A nadie se le escapa a estas alturas que SONY mira hacia el online desde hace tiempo como su presente y futuro campo de juego, y el sitio donde nos quiere a todos los usuarios de su plataforma PlayStation. Desde que el juego en línea pasó a ser de pago, PlayStation Plus y PlayStation Store se han convertido en una fuente inagotable de ingresos para la compañía, que se esfuerza en ofrecer a cambio el mejor servicio y las mejores ofertas. Esta filosofía ha calado en lanzamientos tan importantes como el esperado nuevo Gran Turismo, cuyo apellido ya no es un número, sino *Sport*, lo que nos debería haber puesto sobre la pista desde el principio de cuál iba a ser su objetivo: la competición on-line pura y dura.

El juego valora al piloto por lo bien que conduzca y por lo bien que se porte en pista. Por ello, es obligatorio ver dos vídeos de deportividad antes de comenzar el modo historia, algo nunca visto en un *Gran Turismo*. En todo caso, lo que cuenta es la experiencia de conducción, y aquí hay que decir que el juego cumple con creces las expectativas. Sí, faltan opciones como las variables meteorológicas, o los daños en los vehículos, más allá de unos realistas roces de chapa, y también es verdad que *Gran Turismo* ya no está solo en el mercado de las carreras realistas de coches en consolas, pero mantiene esa esencia que hace que sepas que estás ante el rey de las carreras de tu Play, y que es muy propia de la cultura japonesa: su enfermizo amor por el detalle, en este caso materializado en la concienzuda recreación de todos los elementos del juego, principalmente coches y circuitos. Lo que quizá no tenga mucha justificación es el hecho de que necesitemos estar conectados cuando se juega solo en el modo carrera (lo más parecido a los carnés de pasadas entregas), en las pruebas de conducción con rivales en pista y la experiencia de circuito para conocer al dedillo cada trazado.

Lo que más va a llamar la atención a los aficionados a *Gran Turismo* son dos cosas: primero, la escasez, tanto de coches como de circuitos, y segundo, la sensación de que ahora el juego es mucho más accesible que nunca. Pasar de los 1.197 coches con los que contaba la anterior entrega a los 162 de *GTSport* es un trago difícil de digerir. Por mucho que se evidencie el aumento en la calidad del modelado de los vehículos, que es sencillamente de quitar el aliento, tanto por fuera como por dentro de cada coche.

Y lo mismo sucede con los circuitos: pasamos de los 117 que contenía *GT6* a solo 17 trazados con 40 variantes, de nuevo con una calidad gráfica superior. Y es que el apartado visual de *GTSport* es todo un festín para los ojos del aficionado al automovilismo. Porque si se echa en falta todo el contenido citado, no ocurre lo mismo con las opciones destinadas únicamente a observar, disfrutar y fotografiar nuestros coches alrededor del mundo. Ya se podían realizar fotos en anteriores entregas de *Gran Turismo*, pero ahora los paisajes son mucho más variados, pudiendo incluso descargar packs gratuitos de fondos en la PlayStation Store. Además, el control de la cámara es más exhaustivo, y los resultados, más que espectaculares. También podemos señalar en este apartado ese carácter enciclopédico tan propio del producto de PolyPhony Digital, en forma de un viaje multimedia de las marcas representadas en el juego con todo tipo de fechas y datos de esos que tanto gustan a los amantes del motor.

> Lo que cuenta es la experiencia de conducción, y el juego cumple con creces las expectativas









En cuanto a las ayudas a la conducción, hay que decir que incluso desactivando sistemas de ABS, Estabilidad y Control de Tracción, el juego parece seguir queriendo ayudar al piloto a no salirse en las curvas, ni acabar derrapando a las primeras de cambio, lo cual puede suponer un problema para los amantes de la simulación pura y dura. Esto no significa que de repente *GT* se haya convertido en un juego arcade, pero en el fondo no es lo que se espera del "Real Driving Simulator".

Donde sí que acierta el juego es a la hora de proponer recompensas para que volvamos a él día tras día: ganamos créditos según nuestro rendimiento, puntos de kilometraje y distancia cada vez que corremos, que luego se pueden intercambiar por nuevos diseños, cascos o vinilos, o experiencia para subir de nivel como pilotos para conseguir nuevos coches.

Cabe destacar también la inclusión de una experiencia de realidad virtual en el juego de la mano de PSVR, si bien de nuevo nos encontramos con un contenido reducido a competiciones arcade contra un solo rival controlado por la IA y la observación de la galería de coches que tengamos en nuestro poder.

GTSport deja claro que no se trata de un puente entre *GT6* y un futuro *GT7*, sino de una refinada herramienta destinada a triunfar en el ámbito de los e-Sports. O como a su creador, Kazunori Yamauchi, le gusta denominarlo, un instrumento con el que el artista debe practicar concienzuda y sistemáticamente para llegar a controlarlo y así sentirse en la posición de competir con los demás por ver quién lo domina mejor. Posee la certificación FIA necesaria para posicionarse como el producto por defecto en la competición on-line, como en su día ya lo hizo como rey de los juegos de conducción en consolas. Así que si buscas un juego para coleccionar coches y pasearlos por entornos idílicos resolviendo retos, o simplemente conducir tú solo sin necesidad de conexión a Internet, busca en otro sitio.

Pero si buscas un juego de conducción "infinito" donde ponerte a prueba con el resto del mundo, participar en los diferentes retos online que se vayan produciendo, intentar destacar en la GT Academy, y, por qué no, utilizarlo como preludio a una carrera profesional en el mundo de la competición automovilística, *GTSport* te reportará horas de entrenamiento de alto nivel.

8



Luigi's Mansion 2

Por qué en el regreso de Luigi a la mansión encantada lo principal eran los detalles

Por Alex Wiltshire

Desarrollador Next Level Games **Editor** Nintendo **Formato** 3DS **Estreno** 2013

Para cuando *Luigi's Mansion 2* se estrenó en 2013, ya no era extraño centrar un juego completo en el frecuentemente ignorado hermano de Mario. Sin embargo, en 2001, justo antes del lanzamiento de Gamecube, Luigi apenas había evolucionado desde su origen como versión varicolor de Mario para un segundo jugador. Seguramente recuerdes sus largos saltos en *Super Mario Bros 2*, o puede que lo escogieras como piloto en alguna carrera en *Super Mario Kart*. Pero ni siquiera contó con un cameo en *Super Mario 64*, y en *Yoshi's Island* solo era un bebé con gorra verde.

Entonces llegó *Luigi's Mansion*, que era en parte una deconstrucción de cómo era su vida a la sombra de su famoso hermano. Convertido a la fuerza en héroe, las habilidades cazafantasmas de Luigi son enteramente mérito de la Succionaentes 3000 que lleva colgada en su espalda. Luigi ni siquiera puede saltar cuando pulsas la A, sino que llama a Mario con voz temblorosa. Forja en Luigi una identidad completa como segundón, que se convertiría en broma recurrente en años venideros, desde la saga RPG de *Mario&Luigi*, hasta *Super Mario Galaxy*, y con suficiente poder como para contar con su propio año de celebración en 2013 y hasta bien entrado 2014.

Como resultado, en *Luigi's Mansion 2* poco queda de la gentil absurdidad con la que contaba la primera entrega. Luigi se ha convertido en protagonista por méritos propios y cuenta con su propio vehículo, aunque sigue siendo un miedica de ojos abiertos como platos y dientes castañeantes. En esta ocasión, no obstante, está más dispuesto a jugar el papel de héroe.

Si Luigi cambió durante los años que pasaron entre el juego original y la secuela, fue para volverse más lánguido. En la escena introductoria de *Luigi's Mansion 2*, Luigi está durmiendo plácidamente en su casa cuando es literalmente arrastrado por el Profesor Fesor, que vuelve a tener problemas con unos fantasmas, a una aventura que ni siquiera le incumbe. Sabiendo lo bien que Luigi exorcizó a los fantasmas la primera vez, le obliga a hacerlo en una segunda.

El planteamiento deja lugar a más comedia que lo visto con anterioridad, aunque esta se base únicamente en obtener placer torturando a Luigi. Durante su periplo, se enfrenta a todo tipo de sustos: fantasmas que aparecen de la nada, puertas giratorias que lo golpean, escaleras que se convierten en rampas... Sus caídas están exquisitamente calculadas y su actitud infeliz solo hacen que añadirle más chispa. A todo lo que Mario se ha enfrentado en casas encantadas, se enfrenta Luigi, con la diferencia de que el pobre no puede saltar durante el juego.

Antes de enfrentarse a uno de los jefes del juego, Luigi mira desesperanzado hacia el suelo, temiéndose lo peor, y el Profesor Fesor lo teletransporta a distintos puntos de las cinco mansiones que aparecen en el juego. Cada vez que lo utiliza, Luigi hace una mueca de agitación, y normal que la haga: cada vez que el Profesor usa su invento, Luigi se materializa a un par de metros del suelo o con uno de sus pies atascado en un cubo de fregar. Pobre Luigi, le obligan a ser un héroe y encima le castigan por ello. Y el dinero que recoge ni siquiera es para él, sino que va a parar todo al fondo de investigación del Profesor. No hay recompensa para Luigi, solo problemas y amenazas.

Esta aventura es mucho más uniforme que la primera, que recordaba a una mini versión de *Metroid*, permitiéndole pasar en una mansión largos periodos de tiempo, desbloqueando progresivamente distintas puertas a medida que iba encontrando llaves y habilidades. En *Luigi's Mansion 2*, el modo campaña está dividido en diferentes misiones que se desarrollan dentro de cinco mansiones de forma específica, con puertas bloqueadas y encuentros preparados. Es una elección de diseño que encaja bien con una portátil, al dividir la historia en fragmentos de 20 o 30 minutos de juego y proporcionándote una nota al final del nivel que podrás intentar mejorar si quieres.

Más allá de la practicidad, esa oportunidad también enfatiza la naturaleza de *Luigi's Mansion 2* como una serie de mini escenarios que puedes explorar. El original, por supuesto, fue también creado a partir de distintos escenarios que formaban las distintas habitaciones de una casa encantada al más puro estilo *Resident Evil*, pero enfocado a capturar retratos de fantasmas. En contraste, las habitacio- ▶

nes de *Luigi's Mansion 2* son más individuales, fruto de varias novedades en desarrollo que aparecieron en los 12 años que pasaron entre *Luigi's Mansion* y su secuela. Una es completamente generalizada: construir sobre las rudimentarias físicas del original y convertir cada espacio en una sala de juegos. Como juego que va de aspirar, la habilidad de absorber y lanzar aire siempre recae en el centro de la interacción de Luigi con el mundo, pero *Luigi's Mansion 2* cuenta con muchas más cosas para hacer. En la mayoría de habitaciones se pueden arrancar pedazos de papel de pared para dejar al descubierto nuevos secretos, y también hay cuerdas de las que tirar y otros elementos con los que Luigi puede interactuar.

Muchos de estos pequeños secretos conceden dinero y otros son el comienzo de dibujos animados que se mueven, tiemblan o sueltan una nube de polvo cuando Luigi los aspira. Es un placer experimentar con cada mueble y cada objeto colgante para ver si ocurre algo, cambiar el ángulo de la cámara para ver si hay algo escondido. Puede que el juego se desarrollara en las oficinas de Vancouver de Next Level Games, pero este es un juego de Nintendo con todas las de la ley, un patio de recreo reactivo que te recompensa por investigar todos sus rincones.

Los rompecabezas también evitan el sentimiento de arbitrariedad porque van a

El efecto 3D estereoscópico ayuda a que los detalles destaquen, desde un trozo de papel de pared desenganchado, a copos de nieve y nubes de polvo.

LA CALIDAD DE *LUIGI'S MANSION 2* COMO JUEGO DE OBSERVACIÓN SE HA AGUDIZADO DEBIDO A LA NATURALEZA DE LA PLATAFORMA PARA LA QUE FUE CREADO

de una serie de acciones en cadena que se deben ir realizando. Activa una palanca para bajar la lámpara hasta un hueco para molestar a los murciélagos dorados, que dejarán caer lingotes de oro si los enfocas con tu linterna. Otros rompecabezas requieren que recojas y coloques objetos para avanzar, rompecabezas que requieren lanzar cosas a un objetivo. Hay sencillos rompecabezas elementales, como encender un fuego para derretir hielo, o encontrar globos que se pueden inflar para que Luigi flote. Siguiendo la estela de los últimos años de Nintendo, algunas ideas se utilizan repetidas veces.

Cada habitación es diferente. os rompecabezas mantienen un toque ligero porque el entorno está preparado para responder a las acciones de Luigi, con objetos que parecen sacados de una serie juego con las habitaciones, desde el comedor y el garaje de la primera mansión hasta la oficina de bocetos y el almacén de una fábrica de relojes más adelante. El nivel de detalle de estos espacios es altísimo, con rasgos específicos para cada sala, y ser consciente de ello es importante porque con su linterna de luz oscura Luigi puede rematerializar objetos que los Boo han escondido. Al enfocar esa sombra polvorienta en la pared aparece un tocador, o ese baúl aparentemente fuera de alcance al que puedes llegar a través de una grúa invisible.

La calidad de *Luigi's Mansion 2* como juego de observación se ha agudizado debido a la naturaleza de la plataforma para la que fue creado. Con 3DS llegando a su final de ciclo, queda claro que su apuesta por el 3D estereoscópico fue efí-



Las mansiones se abren con llaves que Luigi debe encontrar, pero no son los únicos obstáculos.



LA ESCALERA DE LA MUERTE

Luigi's Mansion 2 repite bromas de la primera entrega, y la complicada relación de Luigi con las escaleras es una de ellas.

Al final de la mansión de las Torres Encantadas, Luigi tiene que ascender por una larga escalera para llegar al enfrentamiento con el jefe. Cada tramo de escalera está formado por tres filas de escalones, pero solo una permitirá a Luigi seguir avanzando. Si escoge la incorrecta, la escalera se convertirá en rampa y Luigi se deslizará de nuevo hasta el principio. El desafío consiste en encontrar las pequeñas pistas que marcan el camino correcto, pero incluso cuando lo sabes, acabas fallando un par de veces más, y cuanto más avanza Luigi, más tramo acaba deslizándose. La broma rápidamente se vuelve pesada y frustrante, pero con audacia, se logra llegar a lo más alto.



Los fantasmas a menudo se esconden en el escenario. Interactúa con ellos para descubrirlos, atúrdelos pulsando A y absórbelos.

mera, a pesar de incorporarla su hardware. Es un punto que hasta Nintendo admitió al lanzar la 2DS, que no cuenta con pantalla estereoscópica. Pero eso no quita lo que el 3D puede hacer en las manos correctas. No creó nuevas formas de jugar, ni sorprendió a sus usuarios con objetos que saltaban de la pantalla. Los mejores juegos estereoscópicos, en vez de eso, presentan mundos que explorar, con escenas con tanta profundidad que sientes que puedes llegar a ellas y tocarlas. *Fire Emblem* se convierte en un juego de tablero con miniaturas; el Hyrule de *A Link Between Worlds* se convierte en un mundo de objetos sólidos, en vez de planos.

De ese modo, las mansiones de *Luigi's Mansion 2* son pequeñas casas de muñecas, en las que cada habitación resulta un escenario que absorber y disfrutar por su intrincada construcción. A medida que Luigi se adentra más en cada mansión, la cámara ayuda a que las estructuras de las mansiones cobren sentido. En *Luigi's Mansion 2* se puede mirar a través de ventanas o grietas en la pared y observar cómo los fantasmas protagonizan pequeñas escenas animadas e incluso una serie de fotografías 3D, que se pueden aumentar para encontrar pistas relativas a la historia.

Al igual que otras tantas cosas de *Luigi's Mansion 2*, el original contó con 3D estereoscópico primero, convirtiendo la casa de muñecas en parte imborrable de la premisa de *Luigi's Mansion*. Pero como las teles 3D eran tan raras en 2001, esta característica no apareció en el juego final. Existe la opinión general de que las mejores características de *Luigi's Mansion 2* ya aparecían en el original. Y las más importantes son la sensación al atrapar a los fantasmas con la aspiradora, la manera en la que se encienden las luces de la habitación cuando has derrotado a todos los fantasmas, y el firme sentimiento de haber completado una mansión cuando la has limpiado completamente.

Pero *Luigi's Mansion 2* hace mucho para complementar y superar esas características iniciales. Ayuda mucho que en todo el tiempo transcurrido entre el primer juego y la secuela no apareciera nada parecido. Es como si Luigi hubiera madurado en todo ese tiempo, y *Luigi's Mansion 2* fuera capaz de separar lo que hizo tan distintivo el primer juego. Es una delicia redescubrir que la respuesta es muy fácil: el placer de adentrarse y jugar con un mundo de pequeños espacios. ■

Busca objetos que se muevan con el viento, ya que puede que suelten monedas o abran paso a niveles secretos.







JOSE ALTOZANO "DAYO"

VOXEL
Contemplar el abismo

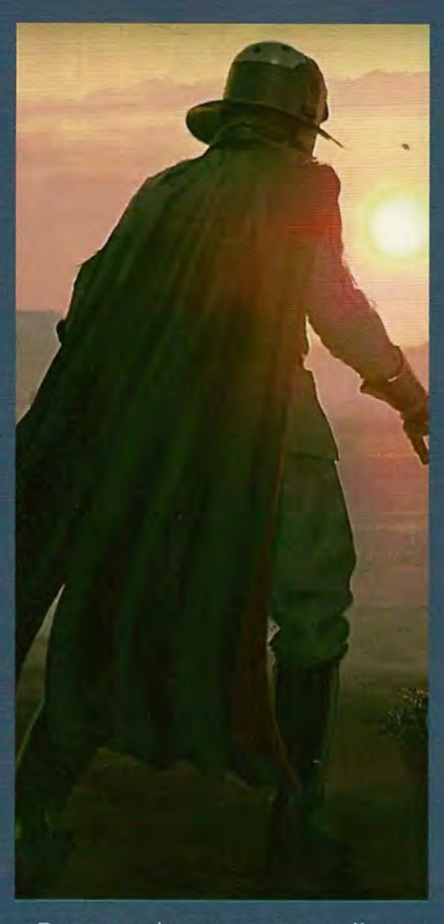
El youtuber Angry Joe tiende a, de vez en cuando, demostrar el porqué de su adjetivo mientras se graba pegando voces frente a la cámara. Son vídeos improvisados en los que Joe ataca, se lamenta o hace ambos con algún tema de actualidad, sus sentimientos víctima de la frustración destilada. Es un hombre apasionado, amigo de sus amigos y amante del medio, pero tanta pasión le lleva a precipitarse y, a veces, derrapar cuando tira por lo unilateral y maniqueo.

En algún momento de nuestras vidas, ocurre. Como un hombre lobo, nos transformamos en Angry Joe. Todos lo hemos sido y algunos, como yo, estamos condenados a sufrir esta maldición por muchos años más.

Cuando Electronic Arts cerró Visceral Games, la primera reacción fue aullar a la luna y hacer crecer vello corporal porque todas las señales indicaban en la misma dirección: EA estaba matando a otra compañía, una nueva muesca que se suma a Bullfrog, Maxis, Lionhead y etcétera. La nota oficial, un documento hablando sobre la reestructuración de *Ragtag*, el proyecto de *Star Wars* en el que estaban trabajando, parecía evidenciar que el motivo de todo esto era la omisión y falta de loot boxes.

Tras leer el reportaje de Jason Schreier sobre el cierre de Visceral, veo que la situación es infinitamente más compleja de lo que había parecido de primeras. Mejor os recomiendo que lo leáis; está en Kotaku. Es bueno.

Uno de los mil cortes de la lenta muerte anunciada de *Ragtag* fue aquel momento en que EA decidió retirar el apoyo de Motive a Visceral. Los de Dead Space se enfrentaban a un título demasiado ambicioso, y de pronto les quitaron a su gran aliado. Motive se fue a trabajar a la campaña de un jugador de *Star Wars: Battlefront II*, un título que tiene garantizados el éxito y la retención de su comunidad y cuyo modo single player existe porque el público, siempre tan dispuesto a hablar de cualquier pequeña molestia, no se sintió a gusto con pagar por un juego que fuera solo multijugador y querían una campaña para luego decir que era horrible. *Ragtag* quería alejarse de las convenciones de *Star Wars* y los ejecutivos se preguntaban dónde estaba Chewbacca, por qué no se hablaba de la Fuerza. Vendería, pero quizá no tanto. Sería poco convencional, pero quizá no en un buen sentido para el gran público.



Por muy bueno que pudiera ser *Ragtag*, ni se acercaría a lo que *FIFA* mueve solo con sus sobres.

Echarnos la culpa solo a nosotros es tan injusto como echarles la culpa solo a Electronic Arts, pero el mercado es un juego de oferta y demanda y, quieras que no, satisfacer al público funciona. Esa satisfacción es visible en el regreso de *Call of Duty* a la Segunda Guerra Mundial, en el *Battlefield 1* de la Gran Guerra, se puede ver en el anuncio de *World of Warcraft Classic*. *Half Life 3* quizá satisficiera, pero por lo que vamos a pagar más es por *Artifact*, y por muy bueno que pudiera ser *Ragtag*, ni se acercaría a lo que *FIFA* mueve sólo con sus sobres. Ese dinero viene de alguna parte. La satisfacción de lo impredecible, la reacción épica abriendo un sobre, supera con creces a un público que comprará y luego venderá un juego que, dicen, no es rejugable porque su campaña es lineal. No digo que *Ragtag* fuese a fracasar o ser malo, pero veo poco probable que fuese un GOTY que moviese decenas de millones de unidades. Todos los artículos hablando sobre la muerte de *Call of Duty* no van a borrar las colas y los jugadores dedicados que, durante meses, pagarán por todo lo que les vendan desde Activision, los mapas, las skins. La gente sabía que Suicide Squad sería basura, y aún así, magia potagia, ha ingresado 745 millones de dólares, porque nos separamos en lo "bueno", pero todos confluimos en lo popular.

Somos rápidos a la hora de comentar qué mal todo y qué horror la vida, pero nos negamos a hacer autocrítica. La industria no está hecha para un *Ragtag*; en este mundo viven los *Destiny* y su prole, no por una maldición maya, sino porque es lo que funciona. Es lo que hacemos que funcione. Con los Game Awards convertidos en una ceremonia publicitaria más que algo que propicie el videojuego artístico y con sustancia, con la cultura gamer aún condenando cualquier progreso y luchando por mantener los viejos tropos, quizá tengamos lo que merecemos. El cierre de Visceral tuvo su parte de cobarde y ruin, y quizá se podría haber evitado. También podríamos haber favorecido otra industria. EA no va a hacer mágicamente un juego que no funcione como un tiro en el entorno actual porque, por mucho que nos empeñemos en pensar lo contrario, no son idiotas y nos escuchan. Formamos parte del problema. Disfrutad la campaña de *Battlefront II*. ■

NINTENDO SWITCH

#SóloPasaConSwitch

DONDE QUIERAS
COMO QUIERA
CUANDO QUIERAS







Nota EDGE 10

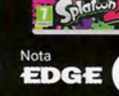


Nota EDGE



Nota EDGE 9





Nota EDGE



Nota EDGE 9



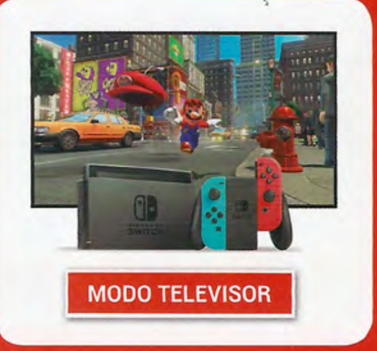








Con quien quieras



MODO TELEVISOR



MODO PORTÁTIL



MODO TABLETOP

18 www.pegi.info

Nintendo